05/2000 Ausgabe 36 DM 3,90 Belgien bfr 86,- Dänemark dkr 16,- Italien Lit 4.200 Luxemburg lfr 86,- Niederlande hfl 4,95 Österreich öS 29,- Schweiz sfr 3,90 Griechenland DR 700,- Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
05

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

POKÉMON • NINTENDO 64 • GAME BOY CO

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das m Nintend

Limitierte Ausgabe – Version 2

MIT 3 POKÉMON-STARKARTEN & TIPPS-KARTE

Mit Lahmus, Austos, Kokowei und Rayman 2!

PERFECT DARK

Das beste N64-Spiel aller Zeiten?

ZELDA: MAJORA'S MASK

Enthüllt: Geniale Bilder zum Zelda-Nachfolger!

Erstmals gespielt!

POKÉMON GELB

Jetzt im Vorabtest: Das erste Pokémon-Spiel für den Game Boy Color!

Noch mehr Infos!

Ab sofort noch mehr Pokémon-Infos, Game-Boy-Lexikon u. v. a.

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Perfect Dark & Pokémon

Game Boy

Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGI[G] [K]OMPETENT

INHALT

Frühjahrsputz bei N-Zone

Pünktlich zum dritten Geburtstag, den die N-Zone nächste Ausgabe feiern darf, frischen wir das Magazin sowohl inhaltlich als auch optisch dezent auf, um es noch besser euren Vorstellungen anzupassen. Beispielsweise räumen wir nun dem Game Boy mehr Platz als je zuvor ein. Neben ausführlichen Tests bieten wir nun auch ein eigenes Game-Boy-Lexikon sowie ausführlichere News und eigene Tipps zur meistverkauften Konsole aller Zeiten. Gleichzeitig wurde die Pokémon-Zone neu gestaltet und um Standardrubriken wie Lexikon und Charts erweitert. Außerdem haben wir eine Dolphin-Rubrik eingeführt, sämtliche Infokästen überarbeitet und geben nun beispielsweise zu jedem Spiel eine Internet-Adresse an. Diese Maßnahmen waren allerdings erst der Anfang: Schreibt uns, was ihr noch alles lesen wollt! Wir versuchen, eure Wünsche zu erfüllen. Noch ein paar Worte zur aktuellen Ausgabe, die mit Berichten zu Turok 3, Zelda: Majora's Mask und Perfect Dark speziell für N64-User besonders interessant sein dürfte. Pokémon-Fans dürfen sich nicht nur über neue Sammelkarten, Aufkleber und Poster freuen, sondern können in dieser Ausgabe auch erste Infos zur im Juni erscheinenden Gelben Version aufschnappen.

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!

POKÉMON ZONE

Pokémon Gelbe Edition	Erstmals gespielt!	16
Pokémon-Lexikon	Charts, Termine, Produkte	13
Pokémon-News	Was gibt es Neues?	12
Pokémon-Tipps	Tipps&Tricks	14

GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News	Charts, Termine, News	8
Game-Boy-Lexikon	Die besten GBC-Spiele	9
Aktuelle Tests	Toy Story II, Metal Gear Solid u.a.	9

NINTENDO-64-ANGESPIELT

Blues Brothers 2000	Musikalischer Spielespaß	21
Excite Bike 64	Das beste Motorrad-Rennspiel	30
Hercules	Der TV-Star auf dem N64	20
Perfect Dark	Das beste N64-Spiel aller Zeiten?	26
Turok 3: The Shadow of Oblivion	Angespielt: Der N64-Hit	18
Zelda: Majora´s Mask	Der Zelda-Nachfolger auf drei Seiten	22

NINTENDO-64-TESTS

Battle Zone 64	Feuer frei auf dem N64	38
Hydro Thunder	Tolles Rennspiel von Midway	56
NBA In The Zone 2000	Der Basketball-Hit?	59
Rat Attack	Furiose Rattenjagd	60
Tarzan	Gelungene Umsetzung des Kino-Hits	52

KOMPLETTLÖSUNGEN

Win Back	Lösung des Agentenspektakels	68

POSTER

Pokémon	39-42
Perfect Dark	43-46

SAMMELKARTEN

Gallopa/Lahmus/Magneton/Dodri	83/ 84
Sleimok/Austos/Alpollo/Kingler	83/ 84
Lektrobal/Kokowei/Knogga/Schlurp	83/ 84
Rayman 2	83/ 84

SPIELENEWS

AirBoardin' USA	6
Army Men: Air Combat	6
Cruis'n Exotica	4
CyberTiger	6
Dinosaur (Dolphin)	5
Rally Challenge 2000	7
NFL Quarterback Club 2001	6
Picassio(Dolphin)	5
Resident Evil Zero	5
Shigesato Itoi´s No. 1 Bass Fishing	4
Sim City 64	4
The World Is Not Enough	4
Title Defense (Dolphin)	5
Virtual Pro Wrestling 2	4

NEWS

Aus Japan	4
Aus USA	6
Dolphin-News	5
Kurz & Knapp	7
Nachgefragt bei...	7

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten	32

T&T: CHEATS & CODES

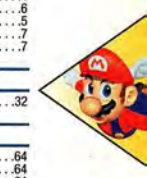
NBA Hangtime	64
Ridge Racer 64	64
Tony Hawk's Skateboarding	64
Toy Story 2	64
WWF Wrestlemania 2000 (GBC)	64

LESERTIPPS

Supercross 2000	80
Toy Story 2 (GBC)	80
Vigilante 8: 2. Herausforderung	80

RUBRIKEN

Chart-Attack	36
Impressum	81
Kleinanzeigen	78
Leserbriefe	62
Vorschau	82



POKÉMON GELBE EDITION ...16

Die blauen und die roten Versionen waren erst der Anfang! Im Juni erscheint mit der Gelben Edition das erste *Pokémon*-Spiel speziell für den Game Boy Color. Wir stellen euch die Pikachu-Edition in dieser Ausgabe erstmals vor!!

ZELDA: MAJORA´S MASK 22

Endlich kündigen sich für das Nintendo 64 neue Megahits an. Wir versorgen euch mit den heißesten Infos und spektakulärsten Bildern zum neuesten *Zelda*-Spiel, das im Herbst auch in Deutschland erscheinen wird.

PERFECT DARK 26

Dass der Nachfolger des Bond-Spiels nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird, hat viele N64-Fans enttäuscht. Aber keine Sorge! Gutsortierte Fachhändler werden die deutschsprachige Version definitiv führen!

JAPAN NEWS

Japanische Rollenspielfans werden weiter auf die Folter gespannt. Nachdem der Release des seit langer Zeit angekündigten RPGs Mother 3 bis vor kurzem noch mit Mai angegeben wurde, wird es nach neuesten Informationen erst im Juni zu einer Veröffentlichung des mit Spannung erwarteten Nintendo-Spektakels kommen. Diesmal stellen wir euch die 64DD-Variante von SimCity 64 vor, die dank des Zusatzlaufwerks einige Neuerungen beinhaltet. Mit Virtual Pro Wrestling 2 präsentieren wir euch das japanische Pendant zu WWF Wrestlemania 2000.

SimCity 64

In der Rolle eines Bürgermeisters baut ihr eure Traumstadt und verwaltet Steuern, Parkanlagen und die Stromversorgung. Naturkatastrophen wie Überschwemmungen oder unangemeldete Besuche von Riesenmonstern verlangen einen kühlen Kopf und schnelle Entscheidungen. Während diese Features schon aus den diversen Vorgängerversionen der komplexen Simulation bekannt sind, sorgen bei der 64DD-Variante einige neue Möglichkeiten für Abwechslung. So unterstützt SimCity 64 andere 64DD-Titel wie Mario Artist. Mit dem Programm kann man eigene Charaktere kreieren und diese dann als Denkmal in den Park der Stadt einfügen. Während man die Gebäude in der Bauphase aus der Vogelperspektive betrachtet, können stolze Bürgermeister nach der Fertigstellung durch dreidimensional dargestellte Straßenzüge flanieren.

1A WOHNLAGE Beim Städtebau kann man jederzeit die Ansicht wechseln.

IT'SE ME! Eigene Kunstwerke können ins Straßenbild integriert werden.

Virtual Pro Wrestling 2

Virtual Pro Wrestling 2 bildet das japanische Gegenstück zu dem in Deutschland erschienenen WWF Wrestlemania 2000. Im Gegensatz zu zahlreichen Showeinlagen der US-amerikanischen Muskelberge stehen bei dem japanischen Pendant technisch anspruchsvolle Manöver im Mittelpunkt. Die Fighter rekrutieren sich aus den diversen japanischen Ligen wie der All-Japan- oder der New-Japan-Pro-Wrestling-Liga. Vor allem die kleineren, leichteren Kämpfer zeigen im Ring spektakuläre Moves, die man bei WWF Wrestlemania 2000 vergeblich sucht. So wechseln sich beispielsweise rasante Reversals mit komplizierten Attacken vom obersten Seil ab. Während man bei der amerikanischen Version lediglich in unterschiedlichen Hallen antritt, vermöbeln sich die Sportler in der japanischen Fassung auch in Büroräumen und einem Freiluft-Stadion.

RAUFEREI Bei vier Spielern kommt massig Spielspaß auf.

GIVE UP? Virtual Pro Wrestling 2 bietet gelungene Animationen.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Juli: *F-1 Racing Championship, Japan Pro Golf Tour (64DD), Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War (64DD)*

August: *International Track & Field 2000, Super Black Bass 64*

The World Is Not Enough

Bond back in action!

Nach dem weltweiten Erfolg des hier zu Lande indizierten Bond-Shooters aus dem Hause Rare steht nun eine weitere Versoftung eines aufregenden Bond-Abenteuers bevor. Das neue Agenten-Game wird diesmal von Eurocom entwickelt. Der Spieler schlüpft (natürlich) in die Rolle des smarten Geheimagenten, um im Auftrag Ihrer Majestät knifflige Missionen zu meistern. Für Feuergefechte mit den zahlreichen üblen Schurken steht dem Frauentyp ein umfangreiches Arsenal von über 40 Waffen und anderen nützlichen Gegenständen zur Verfügung. So hat die hochmoderne Uhr von James Bond einen eingebauten Laser, mit dem verschlossene Stahltüren problemlos aufgeschnitten werden können. Zur wirksamen Feindbekämpfung kann der britische Topagent auf alle verfügbaren High-Tech-Waffen zurückgreifen. So wird weiter entfernten Schurken mit einem gezielten Schuss aus einem Scharfschützengewehr lautlos das Lebenslicht ausgeblasen, Gruppen von feindlichen Einheiten heizt Bond dagegen mit einer Maschinenpistole oder einem Raketenwerfer ein. Damit der Agent nachts ungesehen durch feindliches Gebiet schleichen kann, steht ihm ein Nachtsichtgerät zur Verfügung. Geht dem Protagonisten nach heißem Feuergefecht die Munition aus, nimmt er die Gegner kurzerhand aus Geschütztürmen unter Beschuss oder schleicht sich in ein umherstehendes Fahrzeug, um die Flucht zu ergreifen. Die 15 riesigen Areale mit verschiedenen Lokalitäten sind dem gleichnamigen Film entliehen, das Expansion Pak sorgt für eine verbesserte Grafikdarstellung. Dabei soll das Spiel auch im Mehrspielermodus durch eine konstant hohe Framerate und ein flüssiges Gameplay überzeugen. Wann ihr in den Anzug des Filmhelden schlüpfen könnt, ist bislang noch nicht bekannt. **(jq)**

SNIPER Diese Waffe sorgt für gute Fernsicht beim Gefecht.

FEUER Viele Details sorgen für realistische Action.

PIRSCH Mit dem Nachtsichtgerät spioniert ihr auch nachts.

Cruis'n Exotica

Rasend durch skurrile Welten

Wie bei den Vorgängern handelt es sich bei *Cruis'n Exotica* um eine Spielhallen-Umsetzung. Der Spieler rast in Superkarossen auf zwölf Strecken, so heizt man beispielsweise durch die Ruinen der Stadt Atlantis oder über die Oberfläche des Mars. Realistischer gestalten sich rasante Rennen in Indien oder Alaska. Zahlreiche Rampen sorgen für furiose Flugeinlagen während der Raserei, überdies sorgen bewegliche Objekte am Straßenrand für Abwechslung. Mit einem Editor können diverse Veränderungen am Fahrzeug oder Fahrer vorgenommen werden. Per Splitscreen liefern sich bis zu vier menschliche Raser wilde Duelle. An dem simplen Gameplay, bei dem der Bleifuß permanent zum Einsatz kommt, wird sich nichts ändern. **(jq)**

LAS VEGAS? Die Details können sich sehen lassen.

Resident Evil Zero

Neuigkeiten aus der Zombiestadt

Ende März konnte auf der Tokyo Game Show erstmals eine zu 20% fertige Version von *Resident Evil Zero* angespielt werden. Neben der lieblichen Rebecca Chambers schlüpft der Spieler auch in den Kampfanzug eines Marine-Offiziers namens Billy Cohen. Der Veteran hat Rebecca von den Untoten gerettet, im weiteren Verlauf des spielbaren Albtraums arbeiten die beiden fortan als dynamisches Duo zusammen. Im Spiel kontrolliert man beide Charaktere und kann jederzeit den Protagonisten wechseln. Die bislang für die *Resident Evil*-Serie typischen Boxen, in denen man gerade nicht benötigte Gegenstände zwischenlagern konnte, sind bei *Resident Evil Zero* nicht mehr vorhanden. Somit ist taktisches Vorgehen bei der Verteilung auf die beiden Helden erforderlich, man sollte genau überlegen, welchen Gegenstand man dem kräftigen Billy überlässt und welche Waffe am besten zur zierlichen Rebecca passt. Überflüssig gewordene Items können erstmals jederzeit problemlos entsorgt werden und versperren somit nicht mehr den für wertvolle Schlüssel oder Munition benötigten Platz. Die Unterstützung des Expansion Pak sorgt bei der gruseligen Entdeckungstour des Teams für hochauflösende Render-Hintergründe und detailliert dargestellte Polygoncharaktere. Ob auch in diesem Teil der erfolgreichen *Resident Evil*-Reihe diverse Cut-Szenen die düstere Story atmosphärisch vorantreiben, ist bislang noch nicht bekannt. In Japan können Fans ab September die Schrotflinte durchladen, der Termin für eine Veröffentlichung in Deutschland steht noch nicht fest. **(jq)**

VERSTÄRKUNG Billy Cohen unterstützt Rebecca Chambers bei ihrem Abenteuer.

ZAHLEN, BITTE! In dieser Bar hat schon das nackte Grauen gewütet.

RÄTSEL Das elektronische Schloss verhindert den Zugriff auf den Behälter.

TEAMWORK Nur gemeinsam können die Protagonisten dem Albtraum entkommen.

Herzlich willkommen bei den Dolphin-News! Dank der Neugestaltung der N-Zone haben wir ab dieser Ausgabe eine feste Rubrik, in der wir euch brandheiße Informationen rund um Nintendos Next-Generation-Konsole präsentieren. Hier lest ihr alles Wichtige über die Dolphin-Konsole selbst sowie alle Neuheiten über die angekündigten Spiele der neuen Generation. Diesmal werfen wir einen Blick auf das innovative Picassio, außerdem stellen wir euch Dinosaur und das Boxspiel Title Defense näher vor. Darüber hinaus erfolgt eine Aufstellung aller bisher geplanten Titel für den Dolphin.

Picassio

Mit der „Diebstahl-Simulation" Picassio präsentieren die Entwickler von Promethean Designs ein ebenso ausgefallenes wie interessantes Spielprinzip. Die Power des Dolphin soll sich vor allem in einer grandiosen Soundkulisse und einer extrem hohen KI der nichtspielbaren Charaktere widerspiegeln. In der Rolle eines Meisterdiebs erhält der Spieler den Auftrag, einem Kunstsammler die wertvollsten Kunstschätze der Welt zu verschaffen. Neben diversen Museumswächtern, Laserfallen und Überwachungskameras muss sich der Dieb auch mit einem anderen Kunstdieb auseinander setzen. Dieser wurde von einem konkurrierenden Kunstsammler geschickt, der die Schätze auch in seinen Besitz nehmen will. Man schleicht, läuft oder kriecht in der Egoperspektive durch die berühmtesten Museen der Welt und macht sich die neuesten High-Tech-Errungenschaften bei seinem Beutezug zunutze. So kommen z. B. Minikameras und Nachtsichtgeräte zum Einsatz. Neugierige Wächter können per Faustschlag oder Chloroform kurzzeitig ins Reich der Träume geschickt werden. Der Titel soll im Jahr 2001 auf dem Dolphin erscheinen.

GEMÄLDE Die Kunstschätze locken jeden Meisterdieb.

Dinosaur

In Zusammenarbeit mit Disney Interactive arbeitet Ubi Soft zurzeit an der Versoftung des Disney-Films Dinosaur. Der Streifen besticht durch absolut lebensecht dargestellte, computergenerierte Riesenechsen, die gemeinsam den Weg zurück in ein friedliches Land finden wollen. Der Spieler schlüpft in die dicke Haut verschiedener Urzeitreptilien und erlebt zusammen mit anderen Urviechern aufregende Abenteuer. So lauern beispielsweise Gefahren in Form eines gefräßigen T-Rex oder eines nahenden Kometenhagels. Der Kinofilm feiert in den USA am 26. Mai Premiere, ein genauer Termin für die Veröffentlichung des gleichnamigen Spielspektakels steht allerdings noch nicht fest.

SMILE? Die Dinos sind absolut lebensecht dargestellt.

Title Defense

Das Entwicklerstudio Climax, bekannt unter anderem durch den N64-Titel Battle Zone: Rise Of The Black Dogs, hat seit Mitte März die Arbeit an Title Defense aufgenommen. Das Boxspiel verbindet das unkomplizierte Gampeplay eines Arcadespiels à la Ready 2 Rumble Boxing mit dem Detailgrad einer authentischen Faustkampfsimulation. Zahlreiche Spielmodi für einen oder zwei virtuelle Boxer sollen für lang anhaltende Motivation sorgen. So kann man entweder in einem Übungsmatch oder dem Sparring an der eigenen Deckung feilen oder im Karriere-Modus den Weg vom Rummelboxer zum Meister aller Klassen beschreiten. Jeder der mit über 5.000 Polygonen versehene Sportler hat einen individuellen Boxstil, die Kämpfe werden von einem strengen Ringrichter und einer johlenden Zuschauermenge aufmerksam verfolgt. Title Defense soll Anfang des nächsten Jahres erscheinen.

Alle bislang angekündigten Dolphin-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Beschreibung	Release
Dinosaur	Ubi Soft	Das Spiel zum Film	Nicht bekannt
Picassio	Promethean Design	Meisterdieb-Simulation	2001
Saffire	Saffire	Action-Adventure	2001
The Road To El Dorado	Ubi Soft	Filmumsetzung	2001
Thornado	Factor 5	3D-Action	2001
Title Defense	Climax	Boxen	Anfang 2001

Habt ihr schon einmal davon geträumt, neben der angelieferten, dampfenden Pizza Margherita auch gleich das brandneue Zelda: Majora's Mask an die Haustür geliefert zu bekommen? Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten könnte dieser Wunsch bald in Erfüllung gehen. Der Essenslieferant Food.com plant zusammen mit dem Videotheken-Riesen Blockbuster die Auslieferung von N64-Verleihmodulen nach Hause. Ob man ein N64-Game auch einzeln leihen kann oder ob dieser Service nur in Verbindung mit einer warmen Mahlzeit angeboten wird, ist bislang noch unbekannt.

AirBoardin' USA

Im Herbst dieses Jahres erscheint in den Vereinigten Staaten mit AirBoardin' USA eine Mischung aus den Trendsportarten Snowbaording und Skateboarding. Die Raserei ist in der fernen Zukunft angesiedelt, dementsprechend sausen die Sportler mit Hover-Boards durch die Szenarien. Jeder der acht unterschiedlichen Charaktere versucht, als „Master of Airboardin'" die Meisterschaft für sich zu entscheiden. Um den Gesamtsieg zu erringen, können über 80 verschiedene Tricks vom Tail Grab bis hin zum Handplan vollführt werden. Während es im Street-Modus um möglichst viele Punkte geht, ist bei der Time Attack Schnelligkeit gefragt. Im Coin-Modus braust man auf der Suche nach verstreuten Münzen durch futuristische Skateparks. Mittels Zweispielermodus können auch zwei menschliche Skater gleichzeitig an den Start gehen.

STREET SKATER In der Stadt zeigen die Fahrer ihr Können.

NFL Quarterback Club 2001

Zum inzwischen vierten Mal betreten die gestählten NFL-Hünen der NFL-Quarterback-Club-Serie das Spielfeld. Neben den üblichen Spielmodi Saison, Playoffs, Turnier oder dem Bestreiten des Pro Bowl besteht die Möglichkeit, historische Super-Bowl-Begegnungen vergangener Jahre nachzuspielen. Die diesjährige Auflage der NFL-Simulation wird von High Voltage Software entwickelt, das bereits mit All Star Baseball 2001 sein Können unter Beweis gestellt hat. Das Gameplay wurde im Vergleich zu den Vorgängern einfacher gestaltet, so fängt z. B. der Receiver automatisch den Ball, sobald das Leder-Ei in seine Richtung geworfen wird. Eine verbesserte Gegner-KI soll auch eingespielte NFL-Fans fordern. Lobenswert ist die Möglichkeit, so genannte Big Plays auf dem Controller Pak zu bannen. Harte Hits und spektakuläre Interceptions können somit gespeichert werden. NFL Quarterback Club 2001 wird im August in den USA erscheinen.

HIT Hier verteilt der Athlet einen schmerzhaften 4-Aspirin-Hit.

CyberTiger

Das Golfspiel von den Entwicklern Saffire zeichnet sich vor allem durch itzige Animationen, zahlreiche Power-Ups und ein unkompliziertes Gameplay aus. Während des Fluges kann die Flugbahn des Balles noch korrigiert werden. Neben den drei „normalen" Kursen wartet ein versteckter Vulkan-Kurs auf geübte Golfer. US-Superstar Tiger Woods ist nicht der einzige Original-Golfer auf dem Kurs, auch Mark O'eara schwingt den Schläger. Für besonders gute Leistungen auf dem Fairway wird man mit Power-Ups belohnt, so erhält man entweder einen verbesserten Schläger oder einen Superball. Die simple Steuerung prädestiniert das Spiel vor allem für Gelegenheitsgolfer und spaßige Mehrspielerduelle.

DOUBLE EAGLE CyberTiger bietet ein spaßiges Gameplay.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der demnächst in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Titel erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

Juli: *Banjo-Tooie, Ogre Battle 64, X-Men*

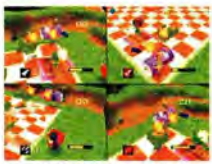
August: *Mia Hamm 64 Soccer, Turok 3: Shadow Of Oblivion*

Army Men: Air Combat

Nun beginnt die Luftschlacht

Nachdem mit *Army Men: Sarge's Heroes* bereits ein Teil der militärischen Miniaturschlacht erschienen ist, rüsten die Spiele-Soldaten mit *Army Men: Air Combat* weiter auf. Diesmal bekämpfen sich die feindlichen Plastikarmeen mit hochgerüsteten Hubschraubern der Marke Apache oder Super Stallion. Jede der fliegenden Festungen verfügt über individuelle Waffensysteme, mit denen der Feind ins Fadenkreuz genommen wird. Insgesamt 16 knallharte Missionen gilt es zu meistern, wobei Piloten durch Hinterhöfe, über einen Strand oder eine frostige Schneelandschaft schweben, um die feindliche Armee zu bekämpfen. So muss ein Spielzeugzug bewacht oder ein ferngesteuertes Auto der bösen Armee schrottreif geschossen werden. Dank einer leicht zu handhabenden Steuerung und des simpel gehaltenen Gameplays sollen nicht nur Kriegsveteranen schnell in den Blitzkrieg ziehen können. Um den Gegner auszuschalten, ist neben einer ruhigen Schusshand auch taktisches Geschick vonnöten. So kann man mit einer Winde beispielsweise eine Hähnchenkeule aufnehmen, um diese dann nahe der feindlichen Stellung zu platzieren. Sollten sich in der Nachbarschaft Ameisen befinden, werden diese von dem Leckerbissen angelockt und nehmen zum Dank das gegnerische Lager auseinander. Mehrspielermodi wie Food Fight oder Bug Hunt sorgen bei bis zu vier Spielern für Kurzweil. Freunde von *Army Men: Sarge's Heroes* und *NuclearStrike*-Fans sollten sich den Titel vormerken. **(jq)**

ALARM Hier werden die Bodeneinheiten unter Beschuss genommen.



MULTIPLAYER Bis zu vier Spieler können gemeinsam fighten.

LUFTSCHLACHT Der Hubschrauber hat sein Ziel gefunden.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP

Werbung für Link: In Japan flimmern seit einiger Zeit verschiedene Werbespots zu dem mit Spannung erwarteten N64-Highlight *Legend Of Zelda: Majora's Mask* über die Mattscheibe. In Anlehnung an die Story des Spiels scheint in dem Spot ein unheilvoller Mond auf ein Haus, in dem ein Videospieler gerade das neue Abenteuer von Link spielt. Während sich der Mond dem Haus nähert, passieren im Inneren gespenstische Dinge. In diese Sequenzen hat man Spielszenen geschnitten. Im Land des Lächelns wird *Legend Of Zelda: Majora's Mask* am 27. April erscheinen.

Mega Man 64? Unbestätigten Gerüchten zufolge soll Ende des Jahres ein N64-Spiel mit dem bekannten Videospielhelden Mega Man in der Hauptrolle erscheinen. Dabei soll es sich um eine Umsetzung des vor zwei Jahren in Japan veröffentlichten *Mega Man Legends* (PlayStation) handeln. Hersteller Capcom hat noch kein offizielles Statement zu einem Auftritt des beliebten Charakters auf dem N64 abgegeben.

Rally Challenge 2000

Rasante Rallye-Herausforderung

Rally Challenge 2000 von den Entwicklern Imagineer bietet die gängigen Spielmodi: Arcade, Championship und Practice. Die Strecken sind rund um den Globus verteilt, so heizt man unter anderem durch den brasilianischen Regenwald und den Grand Canyon oder rast an der spanischen Küste entlang. Neun offizielle Rallye-Boliden stehen dem Piloten zur Verfügung, jedes der kraftvollen Fahrzeuge hat eigene Fahreigenschaften, so sind einige Autos einfacher zu steuern, dafür ist die Endgeschwindigkeit bei anderen Wagen höher. Auf Wunsch schraubt die virtuelle Mechanikercrew an der Schaltung, den Reifen oder der Aufhängung, um die Pisten-Performance zu optimieren. Während der Fahrt zeigt eine Übersicht eventuelle Schäden am Fahrzeug an, größere Schäden wirken sich nachteilig auf das Fahrverhalten aus. Den Weg an die Spitze des Fahrerfeldes bahnt man sich mit riskanten Überholmanövern und taktisch klugem Ausbremsen der Konkurrenz. **(jq)**

POWERSLIDE Gelungene Effekte erhöhen das Rennvergnügen bei Rally Challenge 2000.

COCKPIT Beim Blick aus der Cockpitperspektive hat man dank Rückspiegel die Konkurrenz immer im Blick.

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Game-Boy-Advance-Verspätung? Möglicherweise kann Nintendo den geplanten Veröffentlichungstermin des Game Boy Advance in Japan im August nicht einhalten. Grund für eine mögliche Verschiebung des Releases sind Engpässe bei der Beschaffung von LCD-Bildschirmen und Microchips. Die Knappheit der erforderlichen Hardwareteile ist auf die große Nachfrage nach anderen tragbaren Geräten wie Mobiltelefonen zu erklären. Auf welchen Monat die Veröffentlichung des Game Boy Advance verschoben wird, ist bislang noch nicht bekannt.

Der ADAC hilft: Mitte März haben Acclaim und die ADAC Motorsport GmbH ihre Partnerschaft bekannt gegeben. Danach sponsert Acclaim in den nächsten zwei Jahren unter anderem das ADAC-YoungStars-Rennen, ein Rennen im Rahmen der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft. Acclaim wird den Rennzirkus mit einem Truck begleiten, um dort die Spielepalette der Acclaim-Sports-Serie vorzustellen. Im Gegenzug werden Rennspiele von Acclaim das Logo „Powered by ADAC YoungStars" tragen.

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

NACHGEFRAGT BEI ... MICHAEL FRIESL

Nachdem wir unseren Game-Boy-Teil kräftig erweitert haben, führen wir mit dieser Ausgabe die Rubrik „Nachgefragt bei ..." wieder in den News ein, in der wir Firmenvertreter in monatlichen Exklusivinterviews zuverlässige Infos und brandheiße Fakten entlocken. Diesen Monat befragten wir Michael Friesl (30), Chefspielberater bei Nintendo Of Europe, unter anderem zum Dolphin, dem Game Boy Advance und weiteren Pokémon-Spielen für das N64.

MICHAEL FRIESL gab der N-Zone bereitwillig Auskunft.

N-ZONE: Seit geraumer Zeit ist bekannt, dass *Perfect Dark* nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird. Können Sie unseren Lesern die Beweggründe für diese Entscheidung mitteilen?

Michael Friesl: *Nintendo hat sich dazu entschlossen, das Actionspiel Perfect Dark für das Nintendo 64 nicht in Deutschland einzuführen, obwohl es sicherlich auch hier bei den Fans dieses Spiel-Genres gut ankommen würde. Grund hierfür ist die in Deutschland stark ausgeprägte Sensibilität gegenüber dieser Spielart. Als internationales Unternehmen respektieren wir, dass es in den verschiedenen Kulturkreisen auch eine unterschiedliche Akzeptanz gerade gegenüber dieser Art von Actionspielen gibt.*

N-ZONE: Gibt es schon Pläne bzw. einen Termin für die Veröffentlichung des Dolphin in Deutschland?

Michael Friesl: *In der 1. Jahreshälfte 2001 wird diese neue Konsole uns schlaflose Nächte bereiten. Allerdings steht ein genauer Erscheinungstermin leider noch nicht fest.*

N-ZONE: Können Sie schon etwas über die Fähigkeiten des Dolphin (DVD-Fähigkeit, Internetfähigkeit) sagen, besonders im Vergleich zur kürzlich in Japan erschienenen PlayStation 2?

Michael Friesl: *Unter dem Arbeitstitel „Dolphin" entwickelt Nintendo derzeit in Zusammenarbeit mit IBM und Matsushita (ist unter anderem in den USA und Europa durch die Marke Panasonic bekannt) eine neue Videospielkonsole. Speichermedien (DVD) sowie Laufwerk werden von Matsushita hergestellt. Den Hauptprozessor entwickelt der Computergigant IBM, der Grafikchip wird von der Firma ArtX, unter der Führung ehemaliger Silicon-Graphics-Spezialisten, entworfen. Der Chip mit dem Spitznamen „Gekko" verfügt über 400 MHz und basiert auf bereits existierender Kupfertechnologie. Er ermöglicht die Darstellung niemals zuvor da gewesener Grafiken und filmreifes Gameplay. Shigeru Miyamoto zeigte sich nach der Präsentation begeistert: „Bereits die Möglichkeiten durch das Nintendo 64 waren phänomenal, aber mit dem Gekko-Prozessor werden meine Träume wahr!"*

N-ZONE: Wie sehen Sie die Chancen des Dolphin auf dem Next-Generation-Markt im Vergleich zur PlayStation 2 und der von Microsoft angekündigten X-Box?

Michael Friesl: *Gerade weil alle genannten Konsolen durch z. B. die DVD sehr ähnliche Voraussetzungen haben werden, wird die Software die entscheidende Rolle spielen. Dolphin wird im Verhältnis sehr einfach zu programmieren sein und die bisher auf Nintendo 64 erschienenen 3D-Konzepte können ohne weiteres auf die neue Hardware übertragen werden. Man stelle sich nur einmal Link vor, wie er in einer spielfilmreifen Hintergrundgrafik bei Sonnenaufgang in Richtung Schloss reitet. Da dies auf dem Nintendo 64 bereits ein einmaliges, bisher nicht kopiertes Spielerlebnis war, kann man nur erahnen, was dies für eine neue Konsole tatsächlich bedeutet. Wir erwarten im Jahr 2001 mit Dolphin eine Konsole, die mit ihrer Software einerseits jede Menge dieser Spielspaßerlebnisse in einer noch nie da gewesenen Qualität bieten wird, andererseits wirklich neue, innovative Konzepte umsetzt. Aufgrund der langjährigen Erfahrung kann dies nur von Nintendo und seinen Lizenznehmern angeboten werden!*

N-ZONE: Auch über die Veröffentlichung und Möglichkeiten des Game Boy Advance gab es in letzter Zeit viele Spekulationen. Was können Sie den N-Zone-Lesern über die Fähigkeiten des neuen Game Boy mitteilen?

Michael Friesl: *Nachdem auf der letzten Spaceworld in Japan der Game Boy Advance erstmals angekündigt wurde, sind bisher offiziell folgende Fakten bekannt:*

- *Das Gerät wird über einen 32-Bit-Mikroprozessor verfügen.*
- *Über eine Handy-Verbindung bietet er Zugang zum Internet.*
- *Der Game Boy Advance soll in Japan in diesem Jahr erscheinen.*
- *Für den europäischen Markt steht noch kein Erscheinungstermin fest, in jedem Fall ist ein Release aber erst nach der Einführung in Japan geplant.*

N-ZONE: Werden die Titel *Pokémon Snap* und *Pikachu Genki Dechu* entgegen ersten Ankündigungen doch noch in Deutschland veröffentlicht?

Michael Friesl: *Es gibt noch keine neuen Informationen, ob und wann Pokémon Snap und Pikachu Genki Dechu in Deutschland veröffentlicht werden. Bei der Pokémon-Begeisterung in ganz Europa ist eine Veröffentlichung aber gar nicht so unwahrscheinlich.*

N-ZONE: Vielen Dank für die Informationen.

Neben den aktuellen Verkaufscharts für den Game Boy und Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ab sofort ausführlich und übersichtlich nach Monaten gedordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Veröffentlichungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besser Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einteilung vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
2. Pokémon – Rote Edition	Nintendo
3. Mario's Picross	Nintendo
4. Biene Maja (Color)	Acclaim
5. Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
6. Dragon Quest Monsters (Color)	Eidos
7. Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
8. Asterix & Obelix (Color)	Infogrames
9. Toy Story II (Color)	Activision
10. Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland (Color)	Nintendo

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

MAI			
Asterix: Auf der Suche nach Idefix	Jump&Run	Infogrames	17. Mai
Ballistic	Geschicklichkeit	THQ	Mai
Battletanx	Action	3DO	12. Mai
Croc 1	Jump&Run	THQ	Mai
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	Infogrames	24. Mai
DSF Fußball Manager	Fußball	Ubi Soft	Mai
Golf King	Golf	Crave	Mai
ISS 2000	Fußball	Konami	Mai
Men in Black 2	Action	Crave	Mai
Oddworld Adv. 2: Abe's Exodus	Jump&Run	GT Interactive	12. Mai
Pool	Billard	Codemasters	Mai
Spirou	Adventure	Ubi Soft	Mai
Thrasher: Skate and Destroy	Skateboard	Take 2	Mai
TOCA Touring Car Championship	Rennspiel	THQ	Mai
Tonnsylvania	Action	Ubi Soft	Mai
Triple Play 2001	Baseball	THQ	Mai
JUNI			
Cannon Fodder	Strategie	Codemasters	Juni
Dragon Dance	Puzzle	Crave	Juni
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
Hot Wheels: Stunt Driver	Rennspiel	Mattel Media	Juni
Hype The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Jay und die Spielzeugdiebe	Jump&Run	THQ	Juni
König der Löwen	Jump&Run	Nintendo	Juni
Nascar 2000	Rennspiel	THQ	Juni
Pokémon Gelbe Version	Rollenspiel	Nintendo	Juni
RTL Fußballmanager	Fußball	THQ	Juni
UEFA Soccer 2000	Fußball	Infogrames	28. Juni
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	21. Juni
Wetrix	Puzzle	Infogrames	28. Juni
JULI			
Harvest Moon 2	Adventure	Crave	Juli
Legend of the River King	Simulation	Crave	Juli
Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	Juli
Mickys Toon Racing	Rennspiel	Nintendo	Juli
AUGUST			
Micro Machines V3	Rennspiel	THQ	August
Rugrats: Totally Angelica	Adventure	THQ	August
SEPTEMBER			
Animorphs	Adventure	Ubi Soft	September
Donald Duck	Jump&Run	Nintendo	September
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	September
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Capcom	September
OKTOBER			
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	Oktober
Croc 2	Jump&Run	THQ	Oktober
GTA 2	Action	Take 2	Oktober
Lufia	Rollenspiel	Crave	Oktober
Micky 3D	Jump&Run	Nintendo	Oktober
MTV Sports: Skateboarding	Skateboard	THQ	Oktober
NBA Live 2000	Basketball	THQ	Oktober
Scrabble	Denkspiel	Mattel Media	Oktober
The Simpsons	Action	THQ	Oktober
NOVEMBER			
Aliens	Action	THQ	November
Buffy the Vampire Slayer	Action	THQ	November
MTV Sports: Freestyle BMX	Simulation	THQ	November
Power Rangers Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	November
Rugrats in Paris	Adventure	THQ	November
Scooby Doo	Jump&Run	THQ	November
WWF	Wrestling	THQ	November

International Karate 2000

Prügelklassiker auf Game Boy Color

Das altehrwürdige *International Karate* von System 3, das Fans schon auf dem C64 und Amiga beglückte, setzt jetzt zum Hammerschlag auf den Game Boy Color an. Die heute als Studio 3 bekannten Hersteller von einst haben sich für das Revival des wohl allerersten Beat 'em Up der Videospielgeschichte als *International Karate 2000* eine Menge Neuerungen einfallen lassen: Zum altbewährten Game Play kommen nun insgesamt 28 Wettkämpfer, die vor 12 internationalen Kulissen antreten und jeweils mit individuellen Charakterzügen ausgestattet sind. Ihre Gegner zeigen sogar Furcht, wenn sich das Blatt gegen sie wendet. Außerdem verspricht Studio 3 eine Bildrate, die weit höher liegt als bei allen bisherigen Handheld-Prügelspektakeln. **(mg)**

ORIGINAL Diese Kulisse ist Videospielveteranen bekannt.

ISS 2000

Fußballspannung im Taschenformat

Mit *International Superstar Soccer 2000* schafft Konamis *ISS*-Serie jetzt den Sprung auf den Game Boy Color. Mit 48 wählbaren Nationalteams, die in fünf verschiedenen Modi antreten, werden die Möglichkeiten des GBC optimal ausgenutzt. Ihr könnt eure Spieler, die durch neun Parameter individuelle Charakterzüge erhalten, in 17 Formationen spielen lassen und aus sechs Angriffsstrategien wählen. Auch ein Auswechseln einzelner Spieler während des Matches ist nun möglich. Da zudem ein Zweispielermodus für heiße Spiele per Link-Kabel enthalten ist, dürfte *ISS 2000* eine gute Wahl für alle GBC-Fußballveteranen darstellen. **(mg)**

ELFMETER Euer Spieler tritt das Leder gekonnt ins Netz.

Aus für Resident Evil auf Game Boy Color

Capcom stoppt den Zombie-Klassiker

Schlechte Nachrichten für Game-Boy-Color-Fans von *Resident Evil*: Die kultige Zombie-Hatz wird nun doch nicht auf dem handlichen Apparat erscheinen. Obwohl die Softwarefirma HotGen in der Entwicklung des Titels gute Fortschritte machte und ansehnliche Bilder präsentieren konnte, hat Hersteller Capcom, der alle Rechte an der erfolgreichen *Resident Evil*-Serie besitzt, jetzt endgültig den Schlussstrich gezogen. Begründung: Eine Veröffentlichung für das Handheld-Gerät wird dem legendären Titel weder technisch noch von der typischen Gänsehaut-Spannung des Spiels her gerecht. Sehr bedauerlich für alle Game-Boy-Color-Besitzer, zumal auch eine Version für den Game Boy Advance nicht geplant ist. **(mg)**

AUS Auf Zombies müssen GBC-Besitzer verzichten.

METAL GEAR SOLID

N-ZONE HIT

Einzelkämpfer Solid Snake ist zurück, um diesmal auf dem Game Boy Color die Welt vor üblen Terroristen zu retten. Waghalsige Schleichgänge und blitzschnelle Überrumpelungsangriffe sind da natürlich vorprogrammiert.

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Konami
- Internet: www.konami.com

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts hat eine afrikanische Terroristenarmee den zweibeinigen Metal Gear Kampfpanzer in ihre Gewalt gebracht. So muss Spezialagent Solid Snake nach sieben Jahren Gefechtspause nun erneut ausziehen, um die feindlichen Truppen zu infiltrieren, Metal Gear zu zerstören, die Terroristen dingfest zu machen und die Welt vor der drohenden Vernichtung zu retten. Auf Basis dieser Storyline schleicht und kämpft ihr euch durch 13 actiongeladene Level, die kurzweilige Unterhaltung en masse versprechen. Über Texteinblendungen erhaltet ihr dabei alle für euren Missionserfolg erforderlichen Informationen. Zusätzlich können insgesamt 180 VR-Trainingsmissionen bestritten werden, und im Zweispieler-Modus per Link-Kabel liefert ihr euch wilde Versteck-Duelle mit euren Freunden. Der auch grafisch sehr gut umgesetzte Titel bietet somit alles, was das Herz jedes Hobby-Action-Helden höher schlagen lässt.

Matthias Glaser

ALARM Wird Snake entdeckt, stürmen die Wachen herbei.

DECKUNG Beim Schleichangriff ist jede Deckung entscheidend.

WACHABLÖSUNG Alle Dialoge werden als Text eingeblendet.

BEWERTUNG

Titel:	Metal Gear Solid
System:	Game Boy Color
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Speichern:	Batterie
Levels:	13 Levels + 180 Trainingsmissionen
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Konami
Geeignet:	Ab 8 Jahre
Sprache:	Deutsche Texte
Veröffentlichung:	27. April

Grafik:	88%
Sound:	88%
Dauerspaß:	92%

Gesamtwertung: 90%

Beurteilung: Auch auf dem Game Boy Color kommen Fans des Kult-Helden Solid Snake jetzt voll auf ihre Kosten. Mit 13 kniffligen Levels im Story-Modus, 180 VR-Trainingsmissionen und der enthaltenen Mehrspieler-Option per Link-Kabel bietet der grafisch exzellente Titel mehr als genug Schleichangriffe und taktische Scharmützel für Hobby-Söldner.

MEINE MEINUNG!

Auch auf dem Game Boy Color verfehlen Solid Snakes Abenteuer ihre Wirkung nicht, im Gegenteil: Die spannenden Story-Levels fesseln vom ersten Augenblick, und die stattliche Anzahl von Trainingsmissionen bringt zusätzlich Kurzweil. Viel Spaß macht auch der Zweispielermodus per Link-Kabel. Was will man mehr?! *Matthias*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In dieser neuen Sparte informieren wir Euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Spielegenres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet Ihr alle Titel, die ihr unbedingt im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit unserem neuen Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump & Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
2. Bugs Bunny – Crazy Castle 3	Kemco	07/99	86%
3. Tarzan	Activision	12/99	85%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%
3. Mickey's Racing Adventure	Nintendo	12/99	84%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	08/99	91%
2. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%
3. Shadowgate Classic	Kemco	02/00	82%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Links Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Azure Dreams	Konami	04/00	84%
3. Quest for Camelot	Nintendo	02/99	83%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
2. Army Men	3DO	03/00	82%
3. Rampage 2 Universal Tour	Midway	03/00	80%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%
3. The Mask of Zorro	Ubi Soft	03/00	84%

Denkspiel

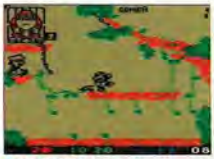
Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 2	Nintendo	07/98	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%
3. Konami Winter Games	Konami	02/00	82%

GAME&WATCH GALLERY 3

Mit dem dritten Teil der Game&Watch Gallery werden erneut lieb gewonnene Klassiker neu aufgelegt.



MEMORIES Mit Donkey Kong Jr. erwartet euch ein Klassiker.

Nintendo-Fans treffen in den anwählbaren modernen Versionen der Minigame-Klassiker auf viele bekannte Gesichter. In der neuen Version von *Egg* schnappt ihr mit Yoshis Zunge und Reaktionsvermögen Steine von Fließbändern. Die restlichen Spiele *Greenhouse, Turtle Bridge, Mario Bros.* und *Donkey Kong Jr.* können auch in der Ur-Version gespielt werden. Bei High-Scores winken der erste Platz in der speicherbaren Liste und versteckte Games. Eine schmucke Gallerie und eine spaßiger Zweispielermodus runden das Spielvergnügen mit Nostalgiewert ab.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: .....Game&Watch Gallery 3
System: ..Game Boy/Game Boy Color
Genre: .....Compilation
Spieler: .....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Batterie
Levels: ..5 Spiele (+ 5 versteckte Bonusspiele)
Preis: .....DM 49,95
Hersteller: .....Nintendo
Geeignet: .....Ab 8 Jahren
Sprache: .....Engl. Texte
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 68%
Sound: 76%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 80%

GOLF KING

Mit Golf King präsentiert Crave ein rundum gelungenes Golfvergnügen für den Game Boy Color.

ÜBUNGSSACHE Auf der Driving Range übt ihr den Abschlag.

Ihr könnt entweder ein traditionelles Turnier in Angriff nehmen oder bei einem Lochspiel eure Golfkünste unter Beweis stellen. Per Link-Kabel könnt ihr euch auch zu zweit auf die Fairways treten. Das Gameplay ist eingängig und bietet trotzdem alle Feinheiten des Sports. Besonders der schnelle Überblick über den Kurs mit Hilfe der Select-Taste ist gut gelöst. Anfänger sollten aufmerksam die Caddy-Kommentare verfolgen, die euch auf starken Wind oder tückische Bunker hinweisen. Insgesamt nach Mario Golf das beste Golf.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: .....Golf King
System: ...Game Boy/Game Boy Color
Genre: .....Golf
Spieler: .....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad: .....3 Stufen
Speichern: .....Batterie
Levels: .....4 Spielmodi
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....Crave Entertainment
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache: .....Dt. Texte
Veröffentlichung: .....Ende April

Grafik: 79%
Sound: 72%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: 83%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Nun skatet der legendäre Tony Hawk auch auf dem Game Boy Color durch die Halfpipe und über Straßen.

FLIEG! In der Halfpipe vollführt ihr tollkühne Tricks.

Das Spiel teilt sich in zwei grundverschiedene Spielmodi, dabei beeindruckt ihr entweder in einer Halfpipe mit Tricks oder versucht, auf einem von fünf Straßenkursen andere Skater abzuhängen. In der Halfpipe gebt ihr mit den Richtungstasten Schwung, um in der Luft Tricks wie den Indy Nosebone zu zeigen. Auf den Kursen geht es dagegen um Schnelligkeit, als Zugabe könnt ihr hier auf Geländern oder Baumstämmen grinden. Mittels Link-Kabel liefert ihr euch spaßige Skateduelle mit Freunden. Ein technisch gelungener Titel mit simplem Gameplay.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: .....Tony Hawks Skateboarding
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Skateboarding
Spieler: .....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: .....5 Kurse
Preis: .....DM 69,95
Hersteller: .....Activision
Geeignet: .....Ab 8 Jahren
Sprache: .....Englisch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 70%
Sound: 68%
Dauerspaß: 72%

Gesamtwertung: 72%

TOY STORY 2

Nach diversen Umsetzungen machen Buzz Lightyear und seine Freunde nun auch euren Game Boy unsicher.

ACHTERBAHN Hier skatet Buzz auf einem Spielzeugauto.

In der Rolle von Buzz macht ihr euch auf den Weg, um Woody zu befreien. Auf eurem Weg lauft, springt und klettert ihr unter anderem durch Andys Schlafzimmer oder einen Flohmarkt. Neben Bonusgegenständen wie einem Hover-Pack unterstützen weitere Charaktere des Films den Protagonisten, so reitet ihr z.B. auf dem Pferd Bully über eine Rollbahn. Das Gameplay beschränkt sich auf genretypische Aktionen. Insgesamt ein solides Jump&Run mit witzigen Charakteren, durchschnittlicher Grafik und wenig neuen Ideen.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: .....Toy Story 2
System: ..Game Boy/Game Boy Color
Genre: .....Jump&Run
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Speichern: .....Passwort
Levels: .....11 Kurse
Preis: .....DM 50,-
Hersteller: .....Activision
Geeignet: .....Ab 8 Jahren
Sprache: .....Englische Texte
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 68%
Sound: 76%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: 68%

Die allgemeine Layout-Umstellung ab dieser Ausgabe hat auch vor der Pokémon Zone nicht Halt gemacht. Wir hoffen, dadurch in Zukunft noch übersichtlicher zu sein und euren Geschmack noch besser zu treffen. Die wichtigste Änderung ist wohl die klare Aufteilung von News-Bereich und Leserbriefen/Lesertipps. Als kleines Bonbon haben wir auf vielfachen Wunsch ab der nächsten Ausgabe eine Spalte für Leserzeichnungen reserviert. Bitte schickt uns auch weiterhin eure Fragen, Tipps und viele Pokémon-Kunstwerke an folgende Adresse:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Pokémon am Himmel über Frankfurt

Wenn ihr in der Nähe von Frankfurt wohnt und plötzlich über euch ein Düsenflugzeug donnern hört, solltet ihr ab sofort ruhig einmal einen Blick in den Himmel riskieren. Sagt aber nicht, wir hätten euch nicht gewarnt, wenn ihr dann euren Augen nicht traut, weil Pikachu, Enton, Schiggy, Pummeluff und all die anderen Pokémon in Überlebensgröße über euch hinwegrauschen! Denn seit dem 12. März wird der Frankfurter Rhein-Main-Flughafen jetzt in unregelmäßigen Abständen von den bunten Pokémon-Jets der japanischen All Nippon Airways (ANA) angeflogen. Insgesamt vier Boeing-Düsenjets der ANA sind nämlich über und über mit euren Lieblingen verziert, und zwar so riesengroß, dass man die Pokémon eigentlich bei Start oder Landung deutlich erkennen müsste. Bisher wurden die vier Boeings (zwei Boeing 747 und zwei 767) ausschließlich auf Langstrecken in Asien und Nordamerika eingesetzt, doch in Zukunft soll auch Deutschland mit auf dem Flugplan stehen. Wie regelmäßig Frankfurt und eventuell weitere Flughäfen von den „Pikaplanes" frequentiert werden, ist zur Stunde zwar noch unbekannt. Sicher ist jedoch, dass auch in den nächsten Monaten immer wieder Besuche der Pokémon-Jets geplant sind. Bei der Premierenlandung in Frankfurt am 12. März waren auch einige Pokémon mit an Bord, die von den anwesenden Fans sofort umlagert wurden (siehe Foto). „Wir freuen uns, dass mit der ANA eine Fluglinie aus der Heimat der Pokémon unsere Helden als Sympathieträger nutzt", kommentierte Nintendo Deutschlands Managing Director Axel Herr die Aktion, bevor die Pokémon wieder in den Himmel entschwanden. *(mg)*

SPANNEND Kaum war der Pokémon-Jet der All Nippon Airways gelandet, kamen die Fans in Scharen herbei.

RIESIG Die Pokémon-Bilder auf dem Jet sind so groß, dass man sie mit etwas Glück auch in der Luft erkennt.

HUNGRIG?! Wer jetzt bei Burger King USA ein Kids Meal kauft, findet wieder ein Pokémon in der Tüte.

Jetzt doch wieder Pokémon-Spielzeug bei Burger King USA

Nach einigen Unfällen mit Burger-King-Pokébällen in den USA (N-Zone berichtete) war der letzte Stand der Entwicklung, dass der Fast-Food-Gigant in Amerika keine Pokémon mehr zusammen mit den Kids Meals anbieten wollte. Doch jetzt gab's die Entwarnung: Ab sofort sind aufgrund der großen Nachfrage im Rahmen einer zeitlich begrenzten Aktion wieder Pokémon bei Burger King USA zu haben. Der Trick: Da die Unfälle mit den begehrten Fan-Artikeln lediglich die Pokéball-Verpackung betrafen, werden die Pokémon-Sammelfiguren jetzt ohne schützende Außenhülle den Kids Meals beigelegt. Nicht nur, dass damit die Gefahr für Kleinkinder gebannt ist, an einem halben Ball zu ersticken, sondern man sieht jetzt auch ohne langes Auspacken sofort, welches Pokémon man mit seiner Mahlzeit bekommt. Mit diesem klugen Schachzug hat Burger King sich die Gunst der amerikanischen Pokémon-Fans zurückerobert und gleich noch eine Gewinnspiel-Aktion obendrauf gesetzt: In jedem einzelnen Burger-King-Restaurant der Vereinigten Staaten erhielten Anfang April zwei glückliche Gewinner vom jeweiligen Restaurant-Manager alle 57 Pokémon-Figuren aus den Kids Meals als Komplett-Set und noch dazu ein Video des ersten Pokémon-Kinofilms! Auch in Deutschlands Burger-King-Filialen gab es jetzt übrigens endlich grünes Licht für die sehnlichst erwartete Pokémon-Aktion. Seit dem 10. April und noch bis zum 4. Juni könnt ihr jetzt auch hier zu Lande mit jedem Kids Meal eine von 57 Pokémon-Figuren ergattern. Allerdings sicherheitshalber ohne gefährlichen Pokéball. *(mg)*

VIELFALT Den gefährlichen Pokéball gibt es nicht mehr, aber dafür gleich 57 Pokémon zur Auswahl.

Pokémon-Comic Nr. 7 ist erschienen

MISTY UND STARMIE
Das Titelbild der Ausgabe 7 stellt Ashs Co-Trainerin Misty in den Mittelpunkt.

Nachdem es zunächst so aussah, als wäre Folge 6 das vorläufige Ende der kostenlosen Pokémon-Comics vom Club Nintendo, werden aufgrund des großen Erfolges nun doch noch sechs weitere Ausgaben der begehrten Hefte produziert, die ihr mit etwas Glück bei eurem Videospiele-Händler ergattern könnt. Den Auftakt der neuen Hefte bildete Mitte April die Comic-Folge Nummer 7 mit dem Titel „Bezaubernde Schwestern", die Ashs und Pikachus Abenteuer zu einem neuen Handlungshöhepunkt führte und diesmal Misty eine große Rolle einräumte. Die Titel der kommenden Ausgaben, die demnächst in lockerer Folge erscheinen sollen, werden derzeit noch geheim gehalten. Wer eine der sechs ersten Comic-Folgen verpasst hat, kann diese mit etwas Glück beim Club Nintendo nachbestellen, sofern das entsprechende Heft dort noch nicht vergriffen ist. Sicherheitshalber sollte man laut Nintendo jedoch vorher die Hotline anrufen und direkt vor Ort nachfragen, ob eine Bestellung der gesuchten Heftnummer sinnvoll ist, um sich unnötigen Papierkrieg zu ersparen. Die Titel der ersten sechs Ausgaben: 1. Pika-Pikachu, 2. In letzter Minute, 3. Ash im Jagdfieber, 4. Die Herausforderung, 5. Showdown in Marmoria City, 6. Piepi und der mysteriöse Mondstein. *(mg)*

SCHNAPPT EUCH DIE SAMMELKARTEN!

In dieser Ausgabe der Pokémon Zone haben wir ein paar Leckerbissen für alle Fans der Pokémon-Kartenspiele ausgegraben, die wir natürlich schnellstens unters Volk bringen wollen. Zusammen mit Sammelkartenhersteller AMIGO Spiel + Freizeit bieten wir euch die Möglichkeit, entweder eines von insgesamt acht Starterdecks oder eines von insgesamt acht Themendecks oder einen von zwei exklusiven Sammelkarten-Ordnern zu gewinnen. Vor allem die kunterbunten Pokémon-Ordner mit fünf Einlageblättern (ohne Sammelkarten) sind ein echter Glücksgriff für jeden begeisterten Pokémon-Kartenspieler. Sie lassen sich jederzeit mit weiteren Einlageblättern ergänzen und bringen jede Kartensammlung bestens zur Geltung. Nie wieder verknickte Pokémon-Karten, nie wieder endlose Sucherei nach dem richtigen Blatt. Alles was ihr tun müsst, um vielleicht schon bald ein Sammelkarten-Starterdeck, -Themendeck oder einen Sammelordner in Empfang zu nehmen, ist, folgende Frage richtig zu beantworten:

Wo und von wem erhaltet ihr in der Roten/Blauen Edition die VM 01 (Zerschneider)?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt der Ansage:
0190/595850*

Aktionsende ist der 31. Mai 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von AMIGO Spiel + Freizeit und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch maximal DM 1,80.
Leser aus dem Ausland können uns die Antwort auch auf einer Postkarte an die folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon-Sammelkarten, Roonstr.21, 90429 Nürnberg.

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht von allen erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikeln! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Fanprodukte verpasst und genau wisst, wann was zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-Kinofilm-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon - Der Film	Kinofilm	---	Angelaufen

Kommt demnächst:

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger	Schlüsselanhänger	DM 12,-	Mai
Pokémon Gelb (Pikachu Edition)	GBC	Nicht bekannt	Juni
Pokémon Monopoly	Brettspiel	ca. DM 89,95	Juli
Pokémon Meister Trainer	Brettspiel	ca. DM 59,95	Juli
Pokémon Junior Abenteuerspiel	Rollenspiel	ca. DM 32,95	August
Pokédex	Stand-Alone	Nicht bekannt	August
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	Nicht bekannt	Oktober
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	2. Halbjahr 2000
Pokémon Attack	GBC	Nicht bekannt	2. Halbjahr 2000
Pokémon Snap	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pikachu Genki Dechu	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt

Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Rote Version	GB	DM 69,90
2. Pokémon Blaue Version	GB	DM 69,90
3. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
4. Pokémon Sammelkartenspiel	Kartenspiel	DM 19,95
5. Pikachu Pokémon Pedometer	Minispiel	DM 50,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gelbe Version	GBC	Juni
2. Pokémon Pinball	GBC	Oktober
3. Pokémon Snap	N64	Noch nicht bekannt
4. Pokémon Silber/Gold	GBC	Noch nicht bekannt
5. Pikachu Genki Dechu	N64	Noch nicht bekannt

TIPPS, TRICKS UND LESERBRIEFE

Ist es sicher, dass *Pokémon Snap* für Deutschland gestrichen wurde?

N-ZONE Nein, sicher ist das glücklicherweise nicht. Im Moment liegen die konkreten Veröffentlichungspläne zwar auf Eis, aber laut Nintendo ist das letzte Wort zu *Pokémon Snap* noch nicht gesprochen. Wir halten euch natürlich über den Stand der Entwicklung wie immer auf dem Laufenden.

Sascha Zhirkov

Ich habe letztens gelesen, dass man von *Pokémon Stadium* auch Pokémon auf den Game Boy transferieren kann. Theoretisch gesehen kann man so Mew kriegen, geht das?

N-ZONE Leider nein. Zwar könnt ihr, sobald ihr im Stadium Mew freigespielt habt, als Leih-Pokémon mit ihm Kämpfe bestreiten, aber es danach schnell auf den Game Boy zu laden, geht laut Nintendo nicht. Das wäre auch wirklich ein zu einfacher Schummeltrick.

Ich würde gerne einen Pokémon-Club gründen oder wenigstens einem beitreten, um gemeinsam mit anderen Fans meiner größten Leidenschaft nachzugehen, aber ich weiß nicht, was ich machen oder an wen ich mich wenden soll. Könnt ihr mir helfen?

N-ZONE Das Einfachste ist bestimmt, einmal in der N-Zone bei den Kleinanzeigen unter Clubs nachzulesen. Dort sind schon seit einiger Zeit immer auch ein paar Pokémon-Clubs vertreten. Falls dort keine Fans aus deiner Gegend inseriert haben oder du Mitglieder für eine eigene Club-Neugründung suchst, kannst du auch selbst eine Anzeige aufgeben. Dann sind deine Chancen, Gleichgesinnte zu finden, wahrscheinlich am größten.

Carsten Czygulla

Pokémon Rote/Blaue Edition

Ich habe herausgefunden, dass es neben den drei Mondsteinen im Spiel noch zwei versteckte gibt:

1. Den ersten versteckten Mondstein findet man im Mondberg. Kurz vor der Stelle, an der man ein Pokémon-Fossil bekommt, ist rechts ein etwa vier Schritte langer, gerader Korridor. Geht zum Ende des Korridors und drückt A, dann erhaltet ihr den ersten versteckten Mondstein.

2. Den zweiten versteckten Mondstein findet man im Pokémon-Haus auf der Zinnoberinsel. Stellt euch einfach direkt links neben den fünften Pfeiler auf der rechten Seite der Eingangshalle und drückt A. *Jan Umlandt*

Wie kommt man in fehlerhafte Städte:
Man geht in die Safari-Zone von Fuchsania City und läuft dort außerhalb vom hohen Gras solange herum, bis man nur noch 100 bis 200 Schritte übrig hat. Dann muss man speichern und den Game Boy abschalten. Nun schaltet man den Game Boy wieder an und geht zum Ausgang der Safari-Zone, wo man wie immer gefragt wird: „Hast du keine Lust mehr?" Man antwortet mit „Nein" und kommt automatisch wieder in die Safari-Zone. Dort muss man jetzt das erste Rasthaus betreten, erneut speichern und den Game Boy aus- und wieder anschalten. Wenn man nun die Safari-Zone verlässt, wird man nicht mehr nach seiner Lust gefragt, sondern es erscheint der Begrüßungstext: „Willkommen in der Safari-Zone …" Auf die anschließende Frage, ob man jagen will, antwortet man „nein" und verlässt dann das Gebäude nach unten. Nun fliegt man zu einer Stadt oder Route (am besten zum rechten Rand der Zinnober-Insel) und läuft oder surft dort solange herum, bis der Gong aus der Safari-Zone ertönt: „Gong! Deine Zeit ist um …" Wenn vorher wilde Pokémon angreifen, muss man allerdings immer flüchten. Nach dem Gong wird man automatisch wieder zum Ausgang der Safari-Zone versetzt. Wenn man jetzt noch einmal die Safari-Zone verlässt, kommt man in eine riesige Stadt aus Grafikfehlern, die man erforschen kann.

Christian Miethke

GONG! Plötzlich ertönt der Gong aus der Safari-Zone.

VERRÜCKTE STADT Hier ist alles voller Grafik-Fehler.

Herzlichen Dank!

Marcel Aedtner - Wolfgang Althaus - Christian Arleth - Thomas Bauer - Daniel Becker - Moritz Bitterling - Gregor Bleuer - Philip Böhler - Dennis Brandt - Johannes Brinker - Claus von Chamier-Cieminski - Sebastian Dengler - Stefan Deutsch - Erik Edlinger - Michael Ehrentreich - Domenico-Angelo Eick - Sebastian Erben - Paul Folgner - Tobias Frisch - Stephan Hardam - Niko Harff -Julian Hegemann - Florian Hinterwimmer - Daniel Hoffmann - Sabrina Holzapfel - Adrian Horn - Lukas Hunziker - Pascal Jaquet - Robert Keller - Robert Kirchner - Tobias Kirschner - Martin Knapp - Robert Köditz - Johannes König - Maximilian Konn - Matthias Kowalik - Florian Kozianowski - Ben Kremer - Thomas Krichler - Florian Kühling - Bastian Lang - Waldemar Laubhan - Julia Lorenz - Berkay Macit - Jens Melzer - Raphael Menge - Kamil Mojescik - Enrico Mraß - Luis Muino - David Ovejero - Matthias Patz -Jasmin Paul - Philip Pecher - Simon Pircher - Matthias Polovich - Heiko Pytlowanyj - Vincent Rassfeld - Maike Sachs - Daniel Samec - Felix Sander - Renardo Schlegelmilch - Dominic Schreiber - Marc Schulder - Franziska Seifert - Fabian Sievers - Christian Simon - André Spezius - Dominic Stetsching - Stephan Strauch - Marc Tißler - Chiphong Vu - Friedrich Warnke - Franz Wrth - Marco Zaiser - Stefan Zeiß

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!
Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an die
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-Zone, Kennwort: Pokémon Zone
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
oder an: **matthias.glaser@computec.de**

POKÉMON-GALERIE

#041 ZUBAT

#042 GOLBAT

#043 MYRAPLA

#044 DUFLOR

#045 GIFLOR

#046 PARAS

#047 PARASEK

#048 BLUZUK

#049 OMOT

#050 DIGDA

POKÉMON GELB: PIKACHU EDITION

Eben erst ist Pokémon Stadium plus Transfer Pak für das N64 erschienen, da schickt sich Nintendo schon wieder an, mit der Pikachu Edition für gelben Spielenachschub auf dem Game Boy und Game Boy Color zu sorgen. Wir nahmen für euch vorab die amerikanische Version von Pokémon Gelb unter die Lupe.

➤ **Genre**
Rollenspiel
➤ **Spieler**
1-2
➤ **Hersteller**
Nintendo
➤ **Internet**
www.nintendo.com

Auf den ersten Blick scheint *Pokémon Gelb: Pikachu Edition* der *Roten/Blauen Edition* wirklich sehr ähnlich zu sein. Wenn ihr zu Beginn Professor Eich besucht, habt ihr diesmal allerdings nicht die freie Wahl aus drei Pokémon, sondern erhaltet obligatorisch ein Pikachu, das euch danach im ganzen Spiel an den Fersen klebt, da es sich nicht gerne in einen Pokéball einsperren lässt. Gemeinsam mit eurem kleinen Gefährten begebt ihr euch nun auf die vertraute Reise durch die Pokémon-Welt, zieht von Stadt zu Stadt, tretet dort gegen die jeweiligen Arena-Leiter samt Gehilfen an und fangt unterwegs so viele wilde Pokémon, wie ihr könnt. Doch damit sind die Ähnlichkeiten zu *Pokémon Rot/Blau* auch schon vorbei, denn natürlich hat Nintendo sich einige Neuerungen für die *Pikachu Edition* einfallen lassen.

Aus Alt mach Neu

Als erstes fällt auf, dass eure Helden nun in deutlich bunteren Farben durch die Spielwelt toben. Das klingt zwar nicht nach einer gravierenden Veränderung, bringt aber wirklich Spaß, da man so die bekannten Spielabläufe und Kampfrunden einmal ganz anders erleben kann. Auch die Fundorte der wilden Pokémon wurden zu einem Großteil vertauscht, so dass sich auch eingefleischte Pokémaniacs oft wundern werden, wenn statt eines erwarteten Pokémon plötzlich ein völlig anderes auf der Bildfläche erscheint und zum Angriff übergeht. Die einzelnen Handlungsabschnitte des Spiels richten sich

KEIN ZWEIFEL Pikachu, das weltweit beliebteste Pokémon, spielt in der Gelben Edition die Hauptrolle.

GELBER HELD Die Pikachu Edition wartet mit mehr Farben und vielen Neuerungen auf.

FANGVERSUCH Wenn Professor Eich einen Pokéball wirft, hat er gute Erfolgsaussichten.

PIKACHU Solange Pikachu so niedlich strahlt, ist seine Laune deutlich obenauf.

HALTET PIKACHU BEI LAUNE

Pikachu ist das erste Pokémon, das ihr von Professor Eich erhaltet. Da es sich nicht in einen Pokéball sperren lässt, folgt es euch stattdessen auf Schritt und Tritt durch das Spiel. Je nachdem, wie ihr nun euer Pikachu behandelt, ändert sich seine Laune und Verfassung, was ihr direkt mitverfolgen könnt, wenn ihr Pikachu zwischendurch beobachtet. Also aufgepasst, denn für besonders umsichtige Trainer, deren Pikachu stets glücklich ist, sind im Spiel laut hartnäckigen Gerüchten ein paar Überraschungen versteckt.

KAMPFBEREIT Pikachu steht kurz vor einem Wutausbruch.

LUFTIKUS Das frohe Lächeln signalisiert beste Stimmung.

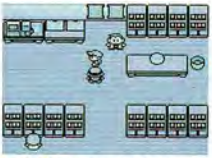
WASSERSPASS Ein Wellenritt trägt viel zur guten Laune bei.

ENDSPURT Wenn Pikachu so herumtollt, ist seine Laune gut.

SCHERZHAFT Das verschmitzte Pikachu führt etwas im Schilde.

MÜDE? Gähnt Pikachu oder lacht es? Es geht ihm bestens.

TAUBSI Unterwegs in der Pokémon-Welt trefft ihr wilde Pokémon wie dieses Taubsi diesmal an völlig anderen Orten an.



POKÉBALL Hier gibt's diesmal nur einen Pokéball zu holen.

EVOLI Einigen Pokémon begegnet ihr früher als gewohnt.

jetzt in etwa nach dem Ablauf der Pokémon-Fernsehserie, was zur Folge hat, dass euch nun auch Jesse und James vom Team Rocket regelmäßig das Leben schwer machen werden. Und natürlich setzen auch die Arena-Leiter in *Pokémon Gelb* andere Pokémon für ihre Kämpfe ein als in *Rot/Blau*. Wenn ihr übrigens zwei *Pikachu Editionen* per Link-Kabel verbindet, könnt ihr jetzt außerdem in drei neuen Kampfmodi, dem Pika Cup, dem Poké Cup und dem Petite Cup, gegeneinander antreten. Und weil *Pokémon Gelb* auch den Game Boy Printer unterstützt, lassen sich nun problemlos Sticker von euren gesehenen und gefangenen Pokémon herstellen.

Sprecht mit Pikachu

Der wesentlichste Unterschied der *Gelben Edition* zu den Game Boy-Vorgängern liegt allerdings in der Hauptfigur Pikachu begründet. Da das beliebte Pokémon euch nun auf Schritt und Tritt folgt, sind mit dem kleinen Helden jetzt auch verschiedene Elemente der Spielhandlung verknüpft. Vor allem Pikachus Laune solltet ihr regelmäßig überprüfen, indem ihr mit ihm „sprecht". Pikachu antwortet dann sein bekanntes „Pika!", „Pi!" oder „Pikachu!" und per Bildschirmfenster erfahrt ihr seine Verfassung. Je besser ihr ihn behandelt, umso glücklicher ist er. Und für Trainer, die ihr Pikachu bei Laune halten, sind laut hartnäckigen Gerüchten im Spiel einige Überraschungen versteckt. Ihr könnt Pikachu in der *Gelben Edition* übrigens weder tauschen noch freilassen, und er wird sich auch nicht zu Raichu weiterentwickeln. Fazit: *Pokémon Gelb* ist für Neueinsteiger in die Pokémon-Welt eine äußerst gute Wahl, bietet aber auch für altgediente Pokémon-Trainer aus *Rot/Blau* bei allen Ähnlichkeiten mehr als genug Neues und abwechslungsreichen Spaß für viele spannende Nachmittage.

Matthias Glaser

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Pokémon Gelbe Version*
System: ..... *Game Boy/Game Boy Color*
Genre: ..... *Rollenspiel*
Spieler: ..... *1-2 (Link-Kabel)*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *Acht Arenen und die Liga*
Preis: ..... *Nicht bekannt*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Geeignet: ..... *Ohne Altersbeschränkung*
Sprache: ..... *Englische Texte*
BRD-Veröffentlichung: ..... *Juni*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Die Pikachu Edition bietet die von Rot/Blau vertraut hochklassige Pokémon-Kost im neuen, farbigen Gewand. Zwar sind die Unterschiede zu den blasseren Game-Boy-Vorgängern eher gering, das tut der spannenden Rollenspiel-Handlung um Ashs Abenteuer in der Pokémon-Welt aber keinen Abbruch. Mit dem beliebtesten Pokémon an der Seite des Helden und der Möglichkeit, per Link-Kabel in drei neuen Modi gegeneinander anzutreten, könnt ihr auch in Pokémon Gelb ausgiebigst eurer Sammelleidenschaft frönen. Schnappt sie euch alle.

WIDERWILLE Da Pikachu keine Pokébälle mag, folgt er euch zu Fuß durch das ganze Spiel.

STATUS Der Statusbildschirm ist wieder genauso übersichtlich aufgebaut wie bei Rot/Blau.

TOTENTANZ Vor allem mit der später im Spiel zu findenden Schrotflinte reißt ihr diese fanatischen Schamanen regelrecht auseinander.

POLIZEISTAAT? In futuristischer Umgebung müsst ihr diesen Walker im Robocop-Design wegschmelzen. Raketen empfohlen!

TUROK 3:
THE SHADOW OF OBLIVION

Widerstand ist zwecklos! Im September wird Acclaim mit Turok 3: The Shadow of Oblivion ein Action-Spektakel veröffentlichen, das seine glanzvollen Vorgänger in puncto Gameplay, Dramatik und Grafikeffekte um Längen überschatten wird. Lest hier neue Details!

AUF DEM SPRUNG! Noch lauern die Ungeheuer mit gierigem Blick – ab September fallen sie euch an!

Um dem mächtigen Oblivion, der die Heimat des Turok-Clans bedroht, das Fell über die Ohren zu ziehen, tretet ihr diesmal nicht mit Joshua Fireseed an, den ihr durch die ersten beiden *Turok*-Kampagnen geleiten durftet. An seiner statt schlüpft ihr entweder in die Rolle von dessen Schwester Danielle oder seines Bruders Joseph und stürmt durch die mit Fallen, Rätseln und Monstern gespickten Fantasielandschaften. Dabei unterscheidet sich das neue *Turok*-Duo nicht nur durch sein Aussehen, sondern auch durch seine Ausstattung. Und das ist nun von spielgestaltender Bedeutung: Danielle verfügt über eine Kletterausrüstung, mit der ihr zu entfernten Orten vorstoßen könnt. Der 15-jährige Joseph hingegen ist klein genug, um durch enge Tunnel oder Schlitze zu kriechen, die für Danielle eine unüberwindbare Barriere darstellen.

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Acclaim
- **Internet**: www.acclaim.de

Zwei Mal ist Pflicht!

Etwa 15 bis 20 Prozent eines Level-Labyrinthes sind so gestaltet, dass sie nur von einem der beiden Charaktere erreicht werden kön-

RUDELVERHALTEN Oft versuchen gleich mehrere Raptoren, euch mit den Klauen zu zerfetzen.

DEFTIGER EINSCHLAG **Aufwendige Partikeleffekte, wie zum Beispiel bei Granatdetonationen, sind Markenzeichen der Turok-Serie.**

BLÜHENDE LANDSCHAFTEN? **In den weitläufigen Arealen sorgt ein düsterer Dunst für eine trügerische und unheimliche Atmosphäre.**

nen. Wollt ihr also jeden Winkel von *Turok 3: The Shadow of Oblivion* erforschen, müsst ihr den Titel mindestens zwei Mal in Angriff nehmen. Den Monstern, die euch in Sümpfen, Tempeln oder dem Dschungeldickicht entgegenlechzen, dürft ihr mit insgesamt 24 Waffen das Grinsen aus dem Gesicht – oder dem, was dieses ersetzt – vertreiben. Auch bei dem Upgraden eures Arsenals, das sich aus einem Grundstock von acht Systemen zusammensetzt, kommt wieder der geschlechtsspezifische Unterschied zum Tragen. So rüstet Joseph zum Beispiel seine Schrotflinte gleich zum Napalmwerfer auf, während Danielle diese in ein doppelläufiges Modell umfunktioniert. Die Aussicht, dass die Wahl des Helden auch die Ausbaustufen des Waffensystems entscheidend beeinflusst, ist eine zusätzliche Bereicherung des Gameplays und ein weiterer Grund, bei *Turok 3* mehrere Sturmläufe zu starten.

Bunte Hunde

Wem der Erd-, Luft- und Häuserkampf des Einspielermodus nicht reicht, der darf sich in den insgesamt 48 Multiplayer-Arenen mit bis zu drei Freunden messen. Von diesen wurden zwölf aus *Turok: Legenden des Verlorenen Landes* übernommen, die anderen 36 sind brandneu und können übrigens alle im „Dark-City-Modus", bei dem ihr mit Nachtsichtgeräten aufeinander Jagd macht, durchlaufen werden. Zudem wird es erstmals eine Color-Tag-Variante geben, bei der ihr durch gezielte Treffer versuchen müsst, eure Widersacher in eure Farbe umzufärben. Acclaim hat überdies bekannt gegeben, dass die Bots für die Multiplayer-Kerker und die Unholde aus der Einspielerkampagne noch einmal einem Aufbaukurs für Bestienintelligenz unterzogen wurden und nun noch mehr Appetit auf allein stehende Indianer haben.

Florian Brich

KLEINER MUCK? **Selbst einzelne Gegner können euch gefährlich werden, wenn sie aus dem Nichts hinter euch auftauchen.**

ERSTER EINDRUCK

Titel: Turok 3: The Shadow of Oblivion
System: Nintendo 64
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1-4
Save Game: Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung: Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: Ja
Levels: 20+
Preis: DM 100,-
Hersteller: Acclaim
Sprache: Deutsch
Schwierigkeitsgrad: Nicht bekannt
Veröffentlichung: September
Einschätzung: Super

Beurteilung: Action-Fans werden an Turok 3 nicht vorbeikommen! Neben der ausgiebigen Einspielerkampagne, die durch Verzweigungen und Geheimabschnitte reizt, in die ihr nur mit einer der beiden Hauptfiguren vordringen könnt, fesseln auch die diversen Multiplayer-Modi an den Controller. Da die Programmierer in den Acclaim Studios Austin die Technik aufgrund vorangegangener Erfahrungen nun noch besser auf die N64-Hardware zuschneiden und endlich jederzeit gespeichert werden darf, wird Turok 3: The Shadow of Oblivion nicht nur die Turok-Veteranen aus dem Unterholz locken.

INFO

Frische Teufelsbrut!

Fantastische Spezialeffekte, eine beklemmende Atmosphäre und gnadenlose Bossgegner: Schon der erste Teil der Turok-Serie begeisterte die Nintendo-64-Action-Indianer. Veteranen seien nur an die atemberaubenden Gefechte mit der hartnäckigen Heuschrecke erinnert. Dass Acclaim vor allem bei den Ungetümen, die jeweils gegen Levelende ihren großen Auftritt haben, den Faden fortspinnen wird, zeigen wir euch am Beispiel der beiden Bilder in diesem Kasten. Tückische Bewegungsabläufe, zahlreiche Angriffsvarianten sowie die gut gehüteten Achillesfersen dieser bildschirmfüllenden Monster werden für euch eine Herausforderung darstellen, die sich tief in euer Hirn einbrennen wird.

BLINDER HASS! **Dieses einäugige Monster mit Spezialpanzerung treibt euch zur Verzweiflung.**

FEURIGER EMPFANG **Hier heizt euch nicht nur die Lava, sondern auch der miese Bossgegner ein.**

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

Viele Spieler beklagen den Mangel an „erwachsenen" Spielen für das N64: Wer statt eines knuffigen Klempners mal einen ausgewachsenen Halbgott durch ein Spiel führen möchte, sollte gespannt weiterlesen.

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Titus
- **Internet**: www.vid.de

Hercules: The Legendary Journeys basiert auf der amerikanischen Fernsehserie um den berühmten griechischen Helden, die auch hier zu Lande eine treue Fangemeinde gewinnen konnte. Die Serie wurde mittlerweile eingestellt, erlebt aber nun eine Wiederauferstehung auf dem N64. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle dreier Charaktere. Neben dem muskulösen Herkules stehen euch sein Gefährte Iolaus und die Zentaurin Serena zur Verfügung. Während Herkules primär auf seine Fäuste und magische Angriffe zählt, setzen sich seine Gefährten mit Stab bzw. Bogen zur Wehr. Gemeinsam ziehen sie aus, um Herkules' Vater, den Obergott Zeus, aus den Fängen des Kriegsgottes Ares zu befreien. Um diese Aufgabe zu bewältigen, müsst ihr Rätsel lösen, Artefakte sammeln und die Kampffähigkeiten eurer Charaktere klug einsetzen. Nur so könnt ihr in den zwölf 3D-Welten überleben, die euch über das alte Griechenland bis in die Höhen des Götterberges Olymp führen. Neben komplexen Kämpfen steht ihr in der Rolle des kräftigen Kämpfers auch diplomatischen Problemen gegenüber und müsst euch in Gesprächen wichtige Informationen zur Lösung diverser Rätsel aneignen. Der Stil der Gespräche erinnert dabei an die Fernsehserie. Spielerisch orientiert sich Hercules stark an *Zelda: Ocarina of Time*. Wie das Vorbild kombiniert das Spiel um den Göttersohn Action-Adventure-Gameplay und Rollenspiel-Elemente. Auch die Steuerung erinnert an Miyamotos Meisterwerk, zum Beispiel durch den „intelligenten" A-Knopf, der situationsabhängig unterschiedliche Aktionen auslöst. Insgesamt gibt der erste Eindruck Anlass zur Hoffnung, dass *Hercules: The Legendary Journeys* den chronischen Engpass an brauchbaren Action-Adventures der reiferen Sorte beenden könnte.

André Horn

KOMPLEXE KÄMPFE Der angerichtete Schaden erscheint als Zahlenwert über dem Kopf, was für Übersicht im Scharmützel sorgt.

KINNHAKEN Herkules verlässt sich auf seine Körperkraft.

KLEINER HALBGOTT Gegen den Zyklopen wirkt selbst der mächtige Herkules recht winzig.

FIESE UNGEHEUER Serena muss sich mit ihrem Bogen gegen üble Kreaturen zur Wehr setzen.

KNOCHENBRECHER Herkules' gekonnte Tritte sorgen für knackende Schädelplatten.

MYTHOLOGIE Der Minotaurus darf in einem Spiel ums alte Griechenland nicht fehlen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Hercules: The Legendary Journeys
System:	Nintendo 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	12
Preis:	ca. DM 109,-
Hersteller:	Titus
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Juni
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Die Bildschirmfotos lassen auf einiges hoffen. Man hat sich scheinbar stark an Zelda orientiert und das Gameplay des Meisterwerks in ein Action-Adventure eingearbeitet, das sich grafisch etwas erwachsener präsentiert als die Masse an Knuddel-Spielen. Spielt es sich so reif, wie es aussieht, könnte es sich als eines der Highlights in den nächsten Monaten entpuppen.

BLUES BROTHERS 2000

Normalerweise basieren Filmumsetzungen bevorzugt auf erfolgreichen Kino-Hits. Ein solcher war Blues Brothers 2000 trotz des legendären ersten Blues Brothers Films bestimmt nicht. Dementsprechend seltsam mutet eine geplante Umsetzung des Machwerks auf dem N64 an.

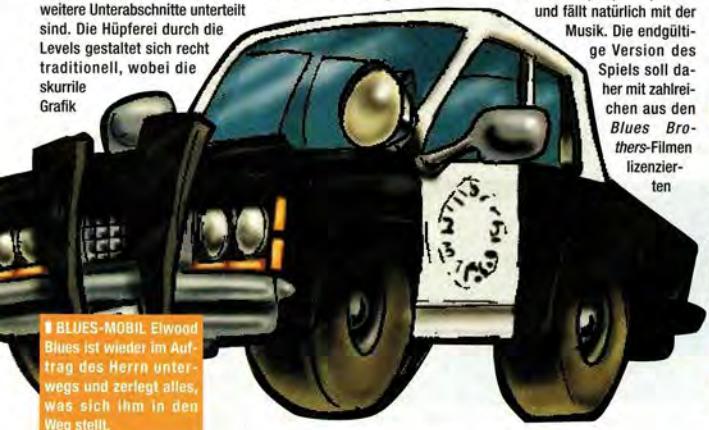
- **Genre**: Jump&Run
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Titus
- **Internet**: www.vid.de

Erste Eindrücke des Spiels um die Blues Brothers straften glücklicherweise die auf dem Film basierenden Vorurteile Lügen. *Blues Brothers 2000* bedient sich fröhlich bei verschiedenen Genres und wartet mit frischen Ideen auf. Am ehesten könnte man es wohl als Jump&Run mit Action-Adventure-Einschlag bezeichnen, bei dem ziemlich offensichtlich *Banjo-Kazooie* Pate stand. In der Rolle von Elwood Blues in seinem charakteristischen schwarzen Anzug werdet ihr aus dem Gefängnis entlassen und müsst nun genug Geld aufbringen, um eure Band wieder zusammenzutrommeln und bei einem Musikwettbewerb in Chicago anzutreten. Das Geld kann in vier verschiedenen Welten gesammelt werden, die allesamt in weitere Unterabschnitte unterteilt sind. Die Hüpferei durch die Levels gestaltet sich recht traditionell, wobei die skurrile Grafik auffällt. Richtiggehend bizarr geraten allerdings die Kämpfe am Ende der Levels. Im Laufe des Spiels müsst ihr nämlich eine Reihe von Musikrätseln lösen, in denen es durch Druck der richtigen Tastenkombinationen diverse Tänze zu erlernen gilt.

UNVERBESSERLICH Frisch aus dem Gefängnis entlassen, befindet sich Elwood schon wieder auf der Flucht vor den Gesetzeshütern.

Habt ihr ein reichhaltiges Repertoire beisammen, könnt ihr euch dem „Levelboss" in Form eines tobenden Publikums stellen und eure Künste beweisen. Fetzige Musikduelle lassen sich auch im Mehrspieler-Modus bestreiten. Ein solches Spielprinzip steht und fällt natürlich mit der Musik. Die endgültige Version des Spiels soll daher mit zahlreichen aus den *Blues Brothers*-Filmen lizenzierten Songs aufwarten, was dem Titel sicherlich einen besonderen Reiz verleihen würde. Wir warten gespannt, bis die fertige Version in unsere Konsolen groovt.

André Horn



BLUES-MOBIL Elwood Blues ist wieder im Auftrag des Herrn unterwegs und zerlegt alles, was sich ihm in den Weg stellt.

AFRO-BLUES Abgedrehte Lehrer bringen euch Tänze bei.

GROOVIGES GEMÄUER Auf der Suche kommt ihr weit herum.

CHICAGO SURREAL Manche Hintergründe sind sehr bizarr.

ALTER HUT Wie oft haben wir schon Felsen weggesprengt?

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Blues Brothers 2000
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-2
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	4 Welten
Preis:	ca. DM 109,-
Hersteller:	Titus
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Juni
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: *Skurriles Jump&Run mit Musik- und Tanzeinlagen. Im Juni wird sich zeigen, ob der Mix den Groove hat oder nicht.*

ZELDA: MAJORA'S MASK

GRÜNER RECKE Auf der Suche nach seinem Pferd Epona erlebt Link in verschiedenen Masken neue Abenteuer.

Während die Fertigstellung des neuen Zelda-Abenteuers langsam immer näher rückt, hat sich der voraussichtliche Titel des sehnlichst erwarteten Rollenspiels ein weiteres Mal geändert. Wir berichten aktuell über den derzeitigen Entwicklungsstand von Zelda: Majora's Mask.

- **Genre** Rollenspiel
- **Spieler** 1
- **Hersteller** Nintendo
- **Internet** www.nintendo.com

Die wesentlichsten Neuerungen des kommenden *Zelda*-Geniestreichs im Vergleich zum Vorgänger *Zelda: Ocarina of Time* scheinen derzeit (trotz wiederholter Änderungen des Arbeitstitels) immer noch aus drei Dingen zu bestehen: Erstens aus dem zwingend benötigten Expansion Pak, welches allerdings gleichzeitig die Dimensionen der neuen Spielwelten geradezu astronomisch erweitert. Zweitens aus der Möglichkeit, Link im kommenden Spiel verschiedene Masken tragen zu lassen, wodurch er jeweils in ein Mitglied anderer Rassen verwandelt wird und deren jeweilige Spezialfähigkeiten einsetzen kann. Und drittens aus dem nicht zu verachtenden Faktum, dass Link in *Zelda: Majora's Mask* sein Abenteuer in Echtzeit bestehen muss, wenn er die von bösen Kräften heraufbeschworene Kollision von Mond und Erde erfolgreich verhindern will. Macht euch also auf ein unglaublich spannendes und fantasievolles Abenteuer gefasst, das euch mit seinen

TEEKESSEL In diesem seltsamen roten Haus kann Link wahrscheinlich zwischendurch seine Lebensenergie auffrischen.

WASSERSPIEGEL Wenn Link sich als Deku im See spiegelt, entsteht atmosphärische Dichte.

RÄTSELTOPF Bei Koume, der Händlerin, müssen Rätsel um farbige Töpfe absolviert werden.

VERTRAUTER ANBLICK Link spielt die Okarina und Epona steht dabei: So kennt man die Helden.

MYSTERIÖS Auch der Wissenschaftler vom Laboratorium am See ist im neuen Spiel mit dabei.

Unzahl neuer Freunde und Gegner auch viele alte Bekannte wiedertreffen werdet. Links Odyssee in *Zelda: Majora's Mask* beginnt damit, dass er ein bunt gekleidetes Wesen namens Stalkid kennen lernt, welches ihm sein treues Pferd Epona stiehlt und durch ein Dimensionsportal in eine Parallelwelt flüchtet. In Begleitung der zwei Feen Bell und Mondo folgt Link dem Dieb in die andere Welt, wo er plötzlich nicht nur sein Pferd wiederfinden, sondern zugleich eine galaktische Katastrophe verhindern muss, denn der dortige Mond droht auf die Erde zu stürzen. Spätestens als Link dann einen Kostümhändler trifft, dem einige vielen Handlungsverwicklungen und kniffligen Rätseln wochenlang an eure Lieblingskonsole fesseln wird.

BUNTER DIEB Der bunte Stalkid stiehlt, was er kriegen kann.

EISPALAST Die Goronen-Stadt ist kein sehr angenehmer Ort.

kostbare Masken gestohlen wurden, lässt sich ausrechnen, dass

Das große Abenteuer

Mit jedem veröffentlichten Screenshot entblättert sich derzeit mehr von der Spielhandlung, in deren Verlauf ihr neben einer

DIE WICHTIGSTEN CHARAKTERE

Auch in Zelda: Majora's Mask wird der Held Link wieder mit den verschiedensten Wesen freundlicher und feindlicher Art konfrontiert. Einige sind einfache Passanten, andere haben handlungsentscheidende Dinge zu berichten, helfen weiter, führen Link an der Nase herum oder gar Böses im Schilde. Wer es in den ausufernden Spielwelten gut mit Link meint und wer nicht, werdet ihr sicher bald herausfinden. Einige der wichtigsten Figuren des Spiels, die euch garantiert bald über den Weg laufen, haben wir hier schon einmal für euch ins Bild gesetzt.

REITTIER Link und Epona sind zu Beginn friedlich vereint.

BÖSEWICHT Der fiese Stalkid stiehlt Link sein Pferd Epona.

HELFERLEIN Die Feen Bell und Mondo begleiten Link.

MASKENHAFT Auch der nette Maskenverkäufer sucht Stalkid.

ALLE WOLLEN ES...
...WIR HABEN ES!
POKÉMON
SAMMELKARTEN AMIGO DT. + ENGL.:
BOOSTER PACK AB 7.95
THEMENDECK AB 24,95
STARTERSET AB 24,95
BRANDNEU -
DSCHUNGEL EDITION (LIMITIERT!):
BOOSTER PACK 7.95
THEMENDECK 24,95
GAMEBOYSPIELE ALLE FARBEN: 59.95
AUSSERDEM:
PLÜSCHTIERE, SAMMELMURMELN,
STICKER, SAMMELALBEN, UND, UND, UND...
ULTRA PRO ZUBEHÖR:
SAMMELALBEN, BOXEN,
EINHEFTFOLIEN, ETC.
South Park
Simpsons
Scream:
SCHLÜSSELANHÄNGER, SQUEEZIES,
PORTEMONNAIES, LICHTERKETTEN,
MASKEN, POSTER, WANDDEKOS
Actionfiguren
DIDDY KONG, FINAL FANTASY 8,
SPAWN, QUAKE, MOVIE MANIACS,
METAL GEAR SOLID, SLEEPY HOLLOW...
AB 19.95
CALL
02054-980940
Playstation,N64,Dreamcast,PC,GB
Riesenauswahl an Spielen
zu supergünstigen Preisen, z.B.:
PC CD: C&C 3 Feuersturm 29,95; Daikatana 74,95; Dark Project 79,95; Die Sims 74,95; Dino Crisis 74,95; Ultima XI 74,95
PlayStation: Anstoss Premier Man. 89,95; Army Men-Sarge's H. 89,95; Bust'a Gate 79,95; Need For Sp. Porsche 84,95; Radikal Bikers 79,95; Theme Park World 89,95
Nintendo64: Castlevania 2 99,95; Daikatana 99,95; Pokémon Stadium + 119,95; Transfer Pak 99,95; Starcraft 99,95; Tony Hawk's Skateb. 89,95
Game Boy Color: Asterix sucht Idefix 59,95; Game & Watch Gall. 3 44,95; Man in Black 2 59,95; Rayman 64,95; Tomb Raider 59,95; Tony Hawk's Skateb. 59,95
Aktionspreis: 2x PSX Platinum für 88,88
Umbauchip für PSX: 12.95
mit Anleitung und Portofrei!
PC-Komponenten
Hardware zu Tagestiefstpreisen
CD-Rohlinge
NoName 650MB: 1.09 Ricoh 650MB: 2.49
NoName 700MB: 2.49 Philips 650MB: 2.99
Versand und Preis ab 10 Stk.
Musik-CD's
Top100
Maxies Alben Sampler
ständig ab Lager lieferbar!
EIGHTBALL
Ladenverkauf und Versand
Ruhrstr. 47 - 45219 Essen-Kettwig
Tel. / Fax: 02054 - 980940 / 980944
Email: eightball_mvc@gmx.net
Öffnungszeiten / Bestellannahme: Mo - Fr 10 - 13 u. 15 - 18.30 Sa 10 - 14
Versandkosten:
Ab 200,- DM Warenwert in einer Sendung frei Haus
(außer Konsolengrundgeräte, CD-Rohlinge u. PC-Hardware - diese berechnen wir nach Aufwand) - Anwenden pro Paket: Vorkasse (nur Euroschecks bis 400,- DM) 7,50 DM, Nachnahme zzgl. 3,50 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr
Preise freibleibend - Druckfehler und irrtümer vorbehalten
Wir liefern ausschließlich auf Grundlage unserer allgemeinen Geschäftsbedingungen

MASKENHÄNDLER Auch der Maskenverkäufer, den ihr trefft, ist verzweifelt auf der Suche nach dem Dieb Stalkid.

ALTE BEKANNTE In der Parallelwelt begegnet Link neben neuen auch bereits bekannten Figuren wie Farmer Ingo.

EISKALT Als Gorone kämpft Link mit Gegnern aus Schnee.

ACTION Auch in den härtesten Kämpfen ist die Grafik flüssig.

OZEANRENNER Als Zora rennt Link über den Meeresgrund.

TURMUHR Die riesige Uhr zeigt die Zeit bis zum Untergang.

der Pferde- und Maskendieb Stalkid auch bei dem bevorstehenden Mondunglück seine Hände im Spiel haben muss. Mithilfe verschiedener eigener Masken schlüpft Link nun in die Rolle unterschiedlicher Parallelweltbewohner und macht sich in veränderter Gestalt und mit jeweils neuen Spezialfähigkeiten ausgestattet auf die Suche nach dem farbenprächtigen Übeltäter. Dass sich diese Suche nicht einfach gestaltet, sondern etliche Verwicklungen, knifflige Rätsel, verzwickte Nebenaufgaben und musikalische Mini-Spiele dem Helden seinen Weg durch das Abenteuer erschweren, ist bei einem Titel der *Zelda*-Reihe natürlich eine Selbstverständlichkeit. Besonders spannend dürfte auch diesmal wieder der Einsatz von Musikinstrumenten werden, denn außer auf seiner Okarina wird Link zum Beispiel als Zora-Fischwesen auf einer E-Gitarre, als Gorone auf Bongos und als Deku-Wesen auf Horntrompeten sein Bestes geben müssen, um das Abenteuer mit Erfolg zu bestehen. Dass die ausufernden Weiten der Expansion-Pak-unterstützten Spielwelten noch dazu in bester 3D-Grafik präsentiert werden, macht dieses unheimlich spannende Rollenspiel-Abenteuer auch optisch zu einem echten Leckerbissen nicht nur für Genre-Anhänger und *Zelda*-Fans.

Matthias Glaser

LINKS VERWANDLUNGEN

Mithilfe von diversen Gesichtsmasken kann sich Link in Zelda: Majora's Mask durch Metamorphose in Angehörige verschiedener Stammesgemeinschaften der Spielwelt verwandeln. Zugleich mit dem Äußeren des jeweiligen Stammesclans beherrscht Link auch sämtliche Spezialfähigkeiten und musikalischen Talente der jeweiligen Rasse. Trotz stark veränderten Aussehens als Zora-Fischwesen, Gorone oder Deku-Wesen bleibt der Held dabei immer an seiner grünen Mütze oder seinen Schuhen klar erkennbar.

UNSER LINK So kennen wir den grün gewandeten Helden.

BLUBB! Als Zora-Wesen spielt Link Gitarre und taucht perfekt.

EISIG Als Gorone spielt Link Bongos und hat große Kräfte.

BLUMIG Als Deku-Wesen bläst Link lungenstark ins Horn.

LIEBESGEFLÜSTER Ist diese Farmerin Links neue Flamme?

KAMERADEN Dieser Herr bietet Link die Freundschaft an.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Zelda: Majora's Mask
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Moduleinterner Speicher
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja (zwingend)
Levels:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Schwierigkeitsgrad:	Mittel bis schwer
Veröffentlichung:	2000
Einschätzung:	super

Beurteilung: *Zelda: Majora's Mask verspricht dank immenser Spielwelterweiterungen, der in Echtzeit ablaufenden Abenteuerhandlung und der Möglichkeit, Link mithilfe von Masken in völlig andere Rollen schlüpfen zu lassen, ein echter Hochgenuss für jeden N64-Besitzer zu werden. Mit Unmengen an fantastischen Charakteren und dem virtuosen Gebrauch verschiedener Musikinstrumente und Melodien hat das Spiel, welches euch in bester 3D-Grafik präsentiert wird, allemal das Zeug zum Hit.*

DUNKLE BEDROHUNG In den ausgiebigen, imposanten Zwischensequenzen wird euch auch die todschicke Heldin näher gebracht.

SCHARFE SCHÜTZIN Ein Großteil der insgesamt 40 Waffen ist mit einer Zielvorrichtung für die Ferne ausgestattet.

PERFECT DARK

Kürzlich hat Nintendo of America begonnen, den Action-Shooter Perfect Dark in den USA mit einer massiven Werbekampagne zu promoten. Während der Titel, der mit gefakten Webseiten (www.datadyne.com) und einer Trailer-Tour massivst beworben wird, im „Land der Freien" Ende Mai aufschlagen wird, bleibt zumindest in Deutschland der Bildschirm schwarz – und das ausgerechnet beim besten Spiel in der N64-Geschichte!

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

In Perfect Dark taucht ihr in der Rolle der Spezialagentin Joanna Dark in ein futuristisches Abenteuer ein, in dessen Mittelpunkt die abscheulichen Machenschaften einer Mega-Corporation namens Datadyne stehen. Eure erste Mission, die ihr wie alle übrigen Stufen des Spieles aus der Egoperspektive bestreitet, führt euch in den strenggesicherten Firmensitz von Datadyne, aus dem ihr einen dort gefangen gehaltenen Wissenschaftler befreien sollt. Im weiteren Handlungsverlauf, der durch opulente Zwischensequenzen fortgesponnen wird, deckt ihr eine intergalaktische Verschwörung auf und müsst teilweise sogar Seit an Seit mit einer Alien-Rasse gegen Gier und Gewalt streiten. Mittlerweile wurde nämlich bekannt, dass es in *Perfect Dark* mindestens zwei Alien-Spezies gibt, zwischen denen ein grausiger Krieg tobt! Da das Spiel im Jahre 2023 angesiedelt ist, dürft ihr in der Auseinandersetzung mit 40 futuristischen Waffen Partei ergreifen. Ihr steht dem Chaos somit nicht wehrlos gegenüber, sondern dürft im Verlauf des Abenteuers auf das Beste zurückgreifen, was die Rüstungsindustrie der Zukunft hergibt.

Feuer frei!

Die Gewehre, Granatwerfer und Alien-Waffen, die ihr während eurer aufreibenden Einsätze einsammelt, verfügen alle über eine zweite Funktion. So lässt sich eine als Laptop getarnte Maschinenpistole zum Beispiel auch als stationärer Mini-Geschützturm verwenden. Darüber hinaus könnt ihr viele Waffen beidhändig führen und auf deren verdoppelte Schlagkraft vertrauen. Außerdem ist in jedem Level eine Geheimwaffe versteckt, die nach ihrem Auffinden auch für die Multiplayer-Scharmützel zur Verfügung steht. Entscheidend für die Faszination der Einspielerkampagne von *Perfect Dark* wird

FUNKENFLUG Die Treibjagd mit der Schnellfeuerpistole wird durch hervorragende Spezial- und Soundeffekte zusätzlich aufgewertet.

ELVIS LEBT! Dieser eierköpfige Alien unterstützt euch bei eurem Kampf gegen eine weit gefährlichere Außerirdischen-Spezies.

NACH IHNEN! Ihr könnt Mitarbeiter von Datadyne zur Mithilfe bei Rätsellösungen zwingen.

ZUM RAPPORT! Agentin Joanna ist die effektivste Anti-Terror-Waffe der Zukunft.

aber nicht die pure Feuerkraft, sondern das hochintelligente Missionsdesign sein. Ihr müsst Sicherheitsmechanismen überwinden, Zielpersonen verfolgen und wichtige Gegenstände auffinden, bevor ihr einen Abschnitt gemeistert habt. Das lässt sich zwar in dieser Form über nahezu jedes Actionspiel berichten, doch die Plastizität, die Realitätsnähe und der Programmierwitz, die schon den berühmten Vorgänger auszeichneten, werden diese Aufgaben zu einzigartigen Herausforderungen machen.

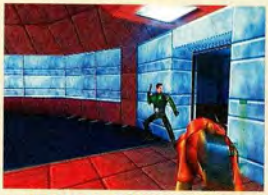
GAMEPLAY

Neben Nintendo sind die Programmierer von Rare die einzigen, die die Möglichkeiten, die das N64 bietet, auf intelligente Weise bis zum Letzten ausreizen. Lasst euch bitte von den Screenshots nicht täuschen: Das sind keine Bilder aus irgendeinem Bumm-Bumm-Actionspiel, sondern aus einer virtuellen Welt, in der sich alle Komponenten nahtlos in-

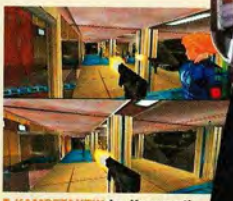
INFO

Double Action

Bei der Frage, wie man Perfect Dark noch perfekter machen könne, verfielen die Spezialisten von Rare auf die Idee, auch einen Zwei-Spieler-Kooperations-Modus zu integrieren, der euch die Einspielerkampagne zu zweit via Splitscreen genießen lässt. Hier gebt ihr euch gegenseitig Feuerschutz und teilt euch die Aufgaben. Doch auch diese geniale Option war Rare nicht genug: Es gibt sogar einen Counter-Operative-Modus, in dem einer von euch auf der Seite der Bösewichte agiert. Das bedeutet, dass ihr euch in der Rolle von Wächtern oder Aliens eurem Gegenspieler – sprich: Joanna Dark – entgegenwerft. Dabei habt ihr immer die Energie, die ansonsten die computergesteuerten Feinde haben. Werdet ihr überwältigt, schlüpft ihr automatisch in den Anzug des nächsten Widersachers. So endet ihr zu Beginn einer Stufe meist als Kanonenfutter, doch gegen Ende des Levels übernehmt ihr die Kontrolle über die Elite-Einheiten und habt eine gute Chance, die Heldin zu vernichten.



ANGRIFFSHALTUNG! Auf höheren Schwierigkeitsstufen werdet ihr von versierten Computer-Bots begleitet.

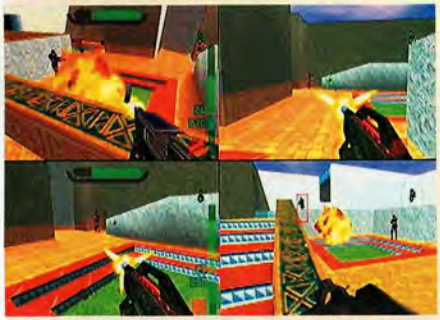


KAMPFTAKTIK Im Kooperationsmodus müsst ihr euer Vorgehen genau abstimmen.

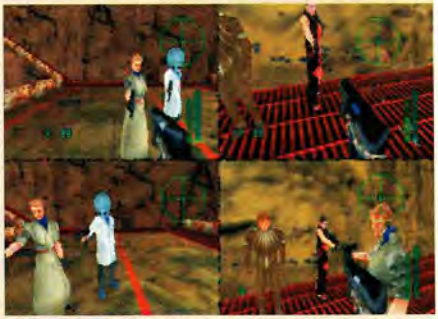
INFO

Multiplayer Challenge

Damit euch der Multiplayer-Modus überhaupt nicht mehr loslässt, haben die Game Designer von Rare die höllische Challenge-Variante ausgebrütet: Diese setzt sich aus 30 Missionen zusammen, in denen ihr das Überleben auf dem Gefechtsfeld der Zukunft beigebracht bekommt. In den ersten Stufen der Challenge sind die Computer-Bots noch leicht zu erwischen, später hilft nur noch eine ausgefeilte Taktik. Denn ein einzelner Perfect-Sim-Bot ist noch imstande, vier geübte Gegenspieler im Handumdrehen aus der Liste der aktiven Kämpfer zu streichen. Wie von Rare nicht anders zu erwarten, müsst ihr jede Challenge vier Mal spielen – nämlich allein, zu zweit, zu dritt und zu viert. Das macht dann locker 120 Challenge-Einsätze! Ach ja – einen Editor gibt's auch noch!



KREUZFEUER In den circa 20 Multiplayer-Arenen sind bis zu acht Computer-Bots mit unterschiedlichen Zielvorgaben unterwegs.



VOLLTREFFER! Mit der Multiplayer-Action eliminiert ihr über Monate eure Nächte! Und mit dem Editor baut ihr selbst neue Stufen!

NAHKAMPFTAUGLICH Wer geschickt ist, kann den feindlichen Wachen sogar die Waffe entwenden und gegen diese richten!

einander fügen. Grafik, Effekte und Vertonung sind zwar auf höchstem Niveau, aber immer den Erfordernissen des Gameplays untergeordnet. Daher will ich die technischen Highlights hier nur kurz andeuten: 1. Die Animationen der Figuren sind höchst realistisch – nicht zuletzt deshalb, weil Rare mittlerweile über ein eigenes Motion-Capturing-Studio verfügt, in dem rund um die Uhr frische Animationsstufen aufgenommen werden können! 2. Erledigte Gegner werden diesmal nicht so rasch gelöscht wie beim Vorgänger! 3. Im Spiel kommt die sogenannte Acoustic-Shadowing-Technologie zum Einsatz, die es euch ermöglicht, noch im ärgsten Granatdonner zu hören, was sich die feindlichen Kräfte zurufen! Zum Gameplay: Ihr könnt jede Mission nacheinander auf drei Schwierigkeitsgraden erleben. Je härter die Stufe, desto mehr Aufgaben kommen hinzu und von umso mehr computergesteuerten Charakteren werdet ihr unterstützt!

Perfekte Fragezeichen?

Wie Kollege Jens schon in der letzten *N-Zone* berichtete, hat Nintendo of Europe kürzlich bekannt gegeben, dass *Perfect Dark* nicht in Deutschland veröffentlicht wird. Nun ist aber Deutschland nicht der Nabel der Welt und es gibt noch andere deutschsprachige PAL-Länder, über die ihr den Titel sehr wohl beziehen werden könnt. Von einem Release in Österreich und der Schweiz kann Anfang Juni ausgegangen werden. Zu Themen wie Expansion-Pak-Unterstützung (einige Multiplayer-Varianten laufen ohne!) und Speichermöglichkeiten werden wir euch beim Test informieren.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Perfect Dark*
System:	*Nintendo 64*
Genre:	*Action-Adventure*
Spieler:	*1-4*
Save Game:	*Batterie/Controller Pak*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Levels:	*Nicht bekannt*
Preis:	*Nicht bekannt*
Hersteller:	*Nintendo*
Sprache:	*Nicht bekannt*
Schwierigkeitsgrad:	*Progressiv*
Veröffentlichung:	*22. Mai (USA)*
Einschätzung:	*Super*

Beurteilung: Die Einschätzung „Super" ist natürlich eine krasse Untertreibung. Perfect Dark wird ein Meilenstein des 3D-Shooter-Genres – und das plattformübergreifend. Die Multiplayer-Modi sind von der Konzeption unschlagbar – endlich wieder ein Titel, der die vier Controller Ports am N64 voll und ganz rechtfertigt. Grafik, Animation und Sound sind ohnehin über jeden Zweifel erhaben, bohren sich bis zu den Grenzen des technisch Machbaren vor und sind in einem Wort: perfekt! Das wird der Adrenalin-Trip eures Lebens!

NIGHT LIFE In einigen Abschnitten herrscht absolute Dunkelheit. Aber es gibt ja Wärmebilder!

AB-FALL Eine Mission ist speziell für diejenigen unter euch entwickelt, die auf die Distanz treffen.

GEWINN DEN GAME BOY COLOR

In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlost N-Zone fünf Game Boy Color als Hauptgewinne. Des Weiteren verlosen wir 5x Rayman für den Game Boy Color sowie fünf Rayman-T-Shirts. Darüber hinaus warten fünf lustige Game-Boy-Lupen und weitere fünf Game-Boy-Color-Transparent-Pockets darauf, von euch gewonnen zu werden.

Es gibt 5x Rayman für den Game Boy Color zu gewinnen!

Als Hauptpreise verlosen wir 5x einen Game Boy Color.

Um zu gewinnen, müsst ihr lediglich folgende Preisfrage richtig beantworten:

Wie heißt der schreckliche Schurke, der die Toons in der Game Boy Color-Version von Rayman gefangen hält?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 59 58 50*

Aktionsende ist der 31.05.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch maximal DM 1,80.

Leser aus dem Ausland, welche sich telefonisch nicht am Gewinnspiel beteiligen können, dürfen uns die Antwort natürlich auch auf einer Postkarte zusenden: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Game-Boy-Gewinnspiel, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

ARJAY GAMES

Online Shopping
Mit THAWTE Security

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

www.arjay-games.de

Laut der Zeitschrift TOMORROW eine der besten Adressen im Internet

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten
EUROCARD MasterCard VISA

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln
JUMP 'N' RUN

Nintendo 64

Grundgerät PAL Color Edition	199,00
Joypad versch. Farben	59,95
Rumble Pak	39,95
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB Nintendo	64,95
Transfer Pak f. GameBoy Spielstände	39,95
Army Men: Sarge´s Heroes	129,95
Castlevania 2: Legacy of Darkness	129,95
Daikatana	119,95
Donkey Kong 64 inkl. ExpansionPak	139,95
Spieleberater Donkey Kong 64	19,95
ECW Hardcore Wrestling uncut	109,95
Excite Bike	119,95
F1 Racing Championship	129,95
Grand Theft Auto	129,95
Int. SuperStarSoccer 2000	129,95
Int. Track & Field Summer Games	129,95
J. McGrath Supercross 2000	99,95
Jet Force Gemini	99,95
Mario Party 2	129,95
Nightmare Creatures II	99,95
Perfect Dark	139,95
Pokemon Snap!	119,95
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	149,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Ridge Racer 64	129,95
Starcraft	129,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
Top Gear Rally 2	129,95
Winback	129,95

Game Boy Color

Grundgerät Color	149,00
GameLink Kabel	19,95
Light Max 2	39,95
Dragon Quest Monsters	69,95
Game & Watch Gallery 3	49,95
Ghosts ´n Goblins	69,95
Metal Gear Solid	69,95
Pokemon rote Edition	69,95
Pokemon blaue Edition	69,95
Pokemon gelbe Edition	69,95
Pokemon Pinball	69,95
Rayman	79,95
Resident Evil 1	69,95
Wario Land 3	69,95

POKéMON MERCHANDISE
Alles für den Pikachu Fan

Plüschfigur sprechend	34,95	Trading Cards Starter Set	24,95
Pokemon Monsterball	29,95	Trading Cards Theme Set	24,95
Pokemon Pop Pets 3er Set	19,95	Trading Cards Booster Set	8,95
Pikachu	49,95	Kartenspiel	29,95
Schlüsselanhänger	ab 9,95	Soundtrack	39,95
Sticker Set versch. Motive	ab 3,95	Spardose	29,95
Portemonaie	19,95	Zahnbürste mit Pikachu	9,95

...und vieles mehr !

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

*Versandkostenfrei bestellen
0221-1607111

EXCITEBIKE 64

Der Motorrad-Rennklassiker Excitebike schrieb in „grauer Spiele-Vorzeit" Konsolengeschichte auf dem NES. Ob auch die späte 3D-Wiedergeburt des Titels für das Nintendo 64 an diesen Kultstatus anknüpfen kann, verraten wir euch hier.

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Wer einmal ein Nintendo Entertainment System (NES) besessen hat, wird sich wahrscheinlich noch an den Titel *Excitebike* erinnern, bot das Spiel doch neben jeder Menge 2D-Motorrad-Vergnügen vor allem einen der ersten Level-Editoren seiner Konsolen-Generation. Entwickler Left Field und Hersteller Nintendo liefern nun mit *Excitebike 64* eine hochwertige Neuauflage des spannenden NES-Urgesteins, die sich in der dritten Dimension und mit etlichen Extras anschickt, erneut Spielegeschichte zu schreiben.

ABFLUG Mörderische Stunts macht ihr am laufenden Band.

ASPHALTFRESSER Bis zu acht Computergegner kämpfen mit euch im Einspielermodus gleichzeitig um den verdienten Sieg.

HEISSE HÜPFER Aus über 32 verschiedenen Motorrad-Stunts könnt ihr im fertigen Spiel wählen.

Angenehm altvertraut

Der Titel erinnert teilweise angenehm an den NES-Vorgänger. Die Steuerung ist ähnlich eingängig und bedienerfreundlich. Gelenkt wird mit dem Analog-Stick, per A-Knopf wird Gas gegeben, und für zusätzliches Tempo müsst ihr den Z-Knopf drücken, was vor allem bei Sprüngen unverzichtbar ist. Allerdings überhitzt bei zu häufiger Benutzung dieser Zusatz-Power euer Bike, was per Bildschirm-Thermometer dargestellt wird. Taktischer Umgang mit den Power-Ups ist also essenziell. Auch die Bremse solltet ihr

AUSSENKURVE Auf den enthaltenen Indoor-Tracks würzen scharfe Kurven euer Rennerlebnis. Hier braucht es Fahrkönnen.

ANMUTIGE ABFLIEGER

Neben dem im Spiel integrierten Track-Editor, mit dem ihr euch eigene Motorrad-Pisten entwerfen könnt, verspricht der Wüsten-Stunt-Modus ein besonderer Leckerbissen für alle Zweirad-Artisten zu werden: Ohne Zeitlimit, Pistengegner oder festgelegte Strecken brettert ihr nach Herzenslust durch detaillierte Wüstenpanoramen und lasst eure Fahrer dabei die gewagtesten Motorrad-Stunts vollführen. Diese sehen übrigens nicht nur atemberaubend aus, sondern erfordern auch einiges Feingefühl am Analogstick, damit das Ende eines Luftsprungs nicht zur Bruchlandung wird. Selbst bei einem geglückten Hüpfer vermittelt euch dabei das Rumble Pak einen guten Eindruck der Aufprallwucht.

AUSGESTRECKT Ein einfacher Fußkick ist noch relativ leicht.

ANGEFASST Völlig beinfrei zu segeln, erfordert etwas Übung.

ABGESPRUNGEN Details bei Nahaufnahmen bringen Laune.

AUFGESESSEN Die Landung erfreut den Podex des Artisten.

ARMFREI Wer so fliegt, reißt zu Recht die Arme jubelnd hoch.

ABSTIEG Stürze und Crashs werden dank „Inverse Kinematics"-Technik äußerst realistisch und gefährlich aussehen.

AUFBRUCH Vollgas am Start und kluger Einsatz des Zusatz-Power-Boosters führen euch zum angestrebten Rennsieg.

sparsam einsetzen. Besser, ihr lasst eure Fahrer gekonnt um enge Kurven schliddern, was weniger Zeit kostet.

Abfahr-Alternativen

Insgesamt zwölf Rennstrecken soll das fertige Spiel enthalten: sechs Stadium-Stunt-Pisten und sechs Outdoor-Rallye-Parcours, bei denen ihr zum Beispiel durch den Dschungel kachelt und über riesige Wassergruben setzt. Auf zwei Steinbruch-Pisten wird euer Fahrkönnen und Sprung-Timing zusätzlich gefordert. Und mit dem enthaltenen Level-Editor sind eurer Fantasie beim Gestalten eigener Rennstrecken keine Grenzen mehr gesetzt. Zu Spielbeginn startet ihr mit einem Motorrad der 80ccm-Klasse, arbeitet euch weiter zu 125ccm-Rennmaschinen und dürft schließlich auch die „dicken Dinger" der 250ccm-Klasse zum Sieg fahren. Über 32 verschiedene Stunts stehen euch zur Verfügung, wenn ihr beispielsweise im Wüsten-Modus vor amerikanischen Steppen- und Gebirgskulissen eure Maschine einmal so richtig ausreizt. Darüber hinaus soll der fertige Titel versteckte Extras enthalten, unter anderem das Original-NES-Spiel sowie eine Art Motorrad-Fußball. Das alles wird in flüssiger Grafik präsentiert, die auch im Mehrspielermodus für bis zu vier Mitfahrer fast ohne Pop-Ups läuft und per optionaler Expansion-Pak-Unterstützung eine HiRes-Bildschirmauflösung für noch mehr Details bietet. Neben eingängiger Steuerung, realistischen Animationen und einer Fülle von Spielvarianten hat es *Excitebike 64* also auch optisch ordentlich in sich. Man darf auf diesen Spaß-Renner mit renommiertem Vorgänger wirklich gespannt sein.

AUFHOLJAGD Im gut überschaubaren Vierspieler-Modus setzt ihr euch auf anspruchsvollen Pisten gegen eure Freunde durch.

Matthias Glaser

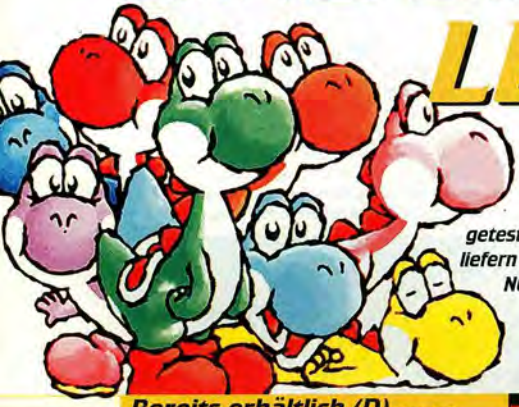
ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Excitebike 64*
System:	*Nintendo 64*
Genre:	*Rennspiel*
Spieler:	*1-4*
Save Game:	*...Modulinterner Speicher*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*.....Ja*
Expansion-Pak-Unterstützung:	*.....Ja*
Levels:	*.....12 Rennstrecken*
Preis:	*.....ca. DM 129,-*
Hersteller:	*.....Nintendo*
Sprache:	*.Engl. Texte, engl. Sprache*
Schwierigkeitsgrad:	*.....Variabel*
Veröffentlichung:	*.....Juni*
Einschätzung:	*.....Sehr gut*

Beurteilung: Schon der zu etwa 50% fertige Titel zaubert nicht nur Motorrad-Fans ein verträumtes Grinsen ins Gesicht, denn die Wiedergeburt des NES-Klassikers Excitebike als 3D-Rennerlebnis besitzt wirklich alle Zutaten, ein echter N64-Motorrad-Hit zu werden. Mit 12 In- und Outdoor-Pisten, versteckten Zusatz-Levels, bester Grafik, sehr eingängiger Steuerung, lebensecht animierten Fahrern und fulminanten Crashs, einem bedienerfreundlichen Level-Editor und der Multiplayer-Option für bis zu vier Teilnehmer bietet der Titel mit optionaler Expansion-Pak-Unterstützung deutlich mehr als einen einfachen Neuaufguss seines äußerst spaßbringenden NES-Vorläufers.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 30.3.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: April)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	85%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCi	----	----
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	86%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	1/99	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	82%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	69%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	86%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/99	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	83%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	11/98	83%
Bug's Life	Jump&Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D -Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	2/00	87%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	77%
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/98	78%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	1/99	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	3/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	12/98	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Die Veröffentlichung des reinrassigen Rollenspiels verschiebt sich auf September.

Titel: Aidyn Chronicles: The First Mage RPG
Hersteller: ..... THQ
Release: ..... September

Action

Im Wonnemonat Mai könnt ihr massenweise Meteoriten zerstören.

Titel: ..... Asteroids Hyper 64
Hersteller: ..... Crave
Release (D): ..... Mai

Jump&Run

Das heiß ersehnte Jump&Run-Vergnügen kommt in diesem Jahr.

Titel: ..... Banjo-Tooie
Hersteller: ..... Rare
Release (D): 2000

Action

Die futuristische Schlacht beginnt nun erst im Mai.

Titel: .. Battlezone – Rise Of ...
Hersteller: ..... Crave Entertainment
Release (D): ..... Mai

Action

Auf Seite 21 findet ihr neueste Informationen über die coole Filmumsetzung.

Titel: .... Blues Brothers 2000
Hersteller: ..... Virgin
Release (D): ..... Ende Juni

Action

Die beliebte Bomberman-Serie wird weiter fortgesetzt.

Titel: .. Bomberman 64: 2nd Attack
Hersteller: ..... Nintendo
Release (D): ..... Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Conker hat noch dieses Jahr seinen schlechten Tag.

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Jump&Run

IN ARBEIT

Die Schlümpfe erscheinen im September auf dem N64.

Titel: . . . .Die Schlümpfe 2000

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release: . . . . . .September

Action

Es gibt noch keinen genauen Termin für das Enten-Abenteuer.

Titel: . . . . . .Duck Dodgers

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release: . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Wann euch die ewige Finsternis umhüllen wird, ist noch unbekannt.

Titel: . . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Bikerfans können ab Juni den Gashebel durchziehen.

Titel: . . . . . .Exitebike 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni

Rennspiel

Die F1-Simulation von Ubi Soft startet jetzt erst im Juni aus der Boxengasse.

Titel: . .F-1 Racing Championship

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Juni

Rennspiel

Der dritte Teil der *World Grand Prix*-Serie wird leider nicht an den Start gehen.

Titel: . . F-1 World Grand Prix III

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Jump&Run

Für die Abenteuer des flinken Handschuhs auf dem N64 gibt es keinen konkreten Termin.

Titel: . . . . . .Glover 2

Hersteller: . . . . . .Hasbro
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Simulation

Wann sich die Jets in Deutschland in die Lüfte erheben, ist bislang noch nicht bekannt.

Titel: . . . . . .Harrier 2001

Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Hercules und seine Freunde ziehen Ende Juni ins mystische Abenteuer.

Titel: . . . . . .Hercules

Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Ende Juni

Rennspiel

Wir haben die Leistung der Rennboote ausgiebig getestet.

Titel: . . . . . .Hydro Thunder

Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): . . . . . .April

Action-Adventure

Das Action-Adventure von Ubi Soft wird nicht in Deutschland erscheinen.

Titel: . . .Hype: The Time Quest

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 32)*

Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump&Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Int.	---	---
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indizierti!"	3D-Action	GT Interactive	---	---
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	---	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	---	---
Ragnakiddo	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA Jam 99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 98	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
ECW Hardcore Revolution	**Wrestling**	**Acclaim**	**3/00**	**86%**
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/nWo Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	**Skateboarding**	**Activision**	**4/00**	**90%**
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Tugrits: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	???	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Erscheint 2000 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
April				
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	85%	7. April
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	72%	20. April
Daikatana	3D-Action	Mitsui	80%	Mitte April
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	80%	April
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	70%	April
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	93%	April
Rat Attack	Action	Mindscape	60%	Mitte April
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	90%	7. April
Tarzan	Jump&Run	Activision	81%	Ende April
Mai				
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	69%	Mai
Battle Zone – Rise Of ...	Action	Crave	54%	Mai
Int. Track & Field SG	Sport	Konami	84%	Mai
ISS 2000	Fußball	Konami	---	Mai
WinBack	Action	Virgin	85%	Ende Mai
Juni				
Blues Brothers 2000	Action	Virgin	---	Ende Juni
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	---	Mitte Juni
F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	---	Juni
Hercules	Action	Titus	---	Ende Juni
Mario Party 2	Action	Nintendo	83%	Juni
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	---	28. Juni
September				
Aidyn Chronicles: The First Mage	RPG	THQ	---	September
Die Schlümpfe 2000	Jump&Run	Infogrames	---	September
Turok 3: Shadow of Oblivion	Action	Acclaim	---	September
Weitere Veröffentlichungen in 2000				
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	---	2000
Conker's Bad Fur Day	Jump&Run	Nintendo	---	2000
PR Lightspeed Rescue	Action-Adventure	THQ	---	November
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	---	2000
Rugrats in Paris	Action-Adventure	THQ	---	November
Scooby-Doo	Adventure	THQ	---	November
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	---	3. Quartal
WWF (Arbeitstitel)	Wrestling	THQ	---	November
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	---	2000
Angekündigte Titel ohne Termin				
Bomberman 64 2	Action	Nintendo	---	Nicht bekannt
Duck Dodgers	Action	Infogrames	---	Nicht bekannt
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	---	Nicht bekannt
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	---	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	---	Nicht bekannt
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	---	Nicht bekannt
König der Löwen	Jump&Run	Activision	---	Nicht bekannt
Mickey Toon Racer	Rennspiel	Nintendo	---	Nicht bekannt
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	---	Nicht bekannt
Mother 3	RPG	Nintendo	---	Nicht bekannt
Namco Museum 64	Action	Namco	---	Nicht bekannt
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	---	Nicht bekannt
NFL Blitz	Football	Midway	85%	Nicht bekannt
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	---	Nicht bekannt
Rampage 2	Action	Midway	70%	Nicht bekannt
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	---	Nicht bekannt
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	87%	Nicht bekannt
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	Nicht bekannt
Super Mario Adventure RPG 2	RPG	Nintendo	---	Nicht bekannt
The World Is Not Enough	3D-Action	Electronic Arts	---	Nicht bekannt

Fußball

Im Mai werden die virtuellen Kicker endlich den heiligen ISS-Rasen betreten.

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Mai

Jump&Run

Ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht weiterhin nicht fest.

Titel: .....Kirby 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump&Run

Wir können euch noch nicht mitteilen, wann sich der König der Löwen die Ehre gibt.

Titel: .....König der Löwen
Hersteller: .....Activision
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Im Juni geht die Party mit den Nintendo-Superstars endlich los.

Titel: .....Mario Party 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni

Rennspiel

Wann wird sich Mickey endlich in das Rennauto schwingen?

Titel: .....Mickey Toon Racer
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Bislang steht noch kein Starttermin für die Minifiitzer fest.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Rollenspiel

Wann der dritte Teil der Saga in Deutschland erscheint, ist zurzeit noch unbekannt.

Titel: .....Mother 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Der Termin für die Museumseröffnung steht noch nicht fest.

Titel: .....Namco Museum 64
Hersteller: .....Namco
Release (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Ob Kobe Bryant in Deutschland seine Ballkünste zeigen wird, ist unklar.

Titel: .....NBA Courtside 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Unser Test auf Seite 59 führt euch auf das NBA-Parkett.

Titel: ...NBA In the Zone 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April

Rollenspiel

Bislang können wir euch noch keinen exakten Termin nennen.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Für die Power Rangers wird es im November Zeit zum Verwandeln.

Titel: .....Power Rangers LR
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action

Die Attacke der Ratten erfolgt erst Mitte April.

Titel: . . . . . .Rat Attack

Hersteller: . . . . . .Mindscape
Release (D): . . . . . .Mitte April

Action-Adventure

Wann genau ihr den Untoten das Licht ausknipsen könnt, ist weiterhin leider nicht bekannt.

Titel: . . . . .Resident Evil Zero

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 2000

Action-Adventure

Ein Release-Termin in Deutschland wurde bislang noch nicht bekannt gegeben.

Titel: . . . . . .Riqa

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump&Run

Einen konkreten Termin für einen Auftritt der knuffigen Charaktere gibt es noch nicht.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble

Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Adventure

Bis November hat Paris noch Ruhe vor den vorlauten Görren.

Titel: . . . . . .Rugrats in Paris

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Adventure

Hunde-Liebhaber müssen sich noch bis zum November gedulden.

Titel: . . . . . .Scooby-Doo

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Strategie

Strategiefans müssen noch bis zum Herbst ausharren.

Titel: . . . . . .StarCraft 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .3. Quartal 2000

RPG

Wann der Handwerker seine Arbeit aufnimmt, ist noch ungewiss.

Titel: . .Super Mario Adventure 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 2000

Jump&Run

Unser Test auf Seite 52 bringt euch Tarzans Abenteuer näher.

Titel: . . . . . .Tarzan

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .April

Jump&Run

Der Auftritt des knuffigen Kerlchens erfolgt erst Ende Juni.

Titel: . . . . .Tazmanian Express

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .28. Juni

3D-Action

Die Umsetzung des Bond-Thrillers lässt die Herzen aller Shooter-Fans höher schlagen.

Titel: The World Is Not Enough

Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Dinojäger Florian hat sich auf Seite 18 für euch auf Pirsch begeben.

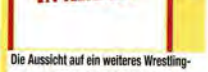
Titel: . .Turok: Shadow of Oblivion

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	---
Bangaioh	Action	Treasure/ESP	Japan	65%	Nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bomberman 64 2	Jump&Run	Hudson	Japan	---	Nicht bekannt
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	---
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	---
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Nicht bekannt
Custom Robo	Action	Nintendo	Japan	---	Nicht bekannt
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	---
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	---
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	---
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	---	Erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	---
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	---
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	---
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	---	---
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	---	erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	---	---
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	---	---
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	---
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	---
Harvest Moon 64	Rollenspiel	Natsume	Japan	---	Nicht geplant
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	---
„Indiziert"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	---	Ja
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	---
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	---
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	---
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	---
J-League Perfect Striker 1999	Fußball	Konami	Japan	89%	März 2000
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	---
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	---
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	---	Nicht geplant
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Football	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	---
Mah Jong Hourioki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	---
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	---
Monopoly	**Brettspielumsetzung**	**Hasbro**	**USA**	**---**	**Nicht geplant**
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	---
Namco Museum 64	Compilation	Namco	USA	---	Nicht bekannt
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	---	---
„Indiziert"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	---	Erhältlich
„Indiziert"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	---	---
„Indiziert"	Beat 'em Up	Midway	USA	---	Erhältlich
Mario Artist Polygon Studio (64DD)	Entertainment	Nintendo	---	---	Nicht geplant
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	88%	---
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	2000
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Football	Midway	USA	---	---
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	---	---
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	---	2000
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	---	---
Pokémon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	Nicht geplant
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	---
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	April
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	---
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	---
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	---	---
Powerful Pro Baseball 2000	Baseball	Konami	Japan	---	Nicht geplant
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	---
„Indiziert"	3D-Action	Midway/id	USA	---	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shigesato Itoi's Bass Fishing No. 1	**Simulation**	**Nintendo**	**Japan**	**---**	**Nicht geplant**
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	---
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	---
SimCity (64DD)	Simulation	Nintendo	Japan	---	Nicht geplant
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	---
Space Invaders	**Shoot 'em Up**	**Activision**	**USA**	**---**	**Nicht geplant**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	---
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	---
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	---
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	---
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	---
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	---
Virtual Pro Wrestling 2	Wrestling	Asmik	Japan	---	Nicht bekannt
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	---
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	---
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	---



Wrestling

Die Aussicht auf ein weiteres Wrestling-Game von THQ lässt Fans frohlocken.

Titel: . . . . .WWF (Arbeitstitel)

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

RPG

Die neuesten Infos und Bilder zum zweiten Teil findet ihr auf Seite 22.

Titel: . . .Zelda: Majora's Mask

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	Pokémon Stadium	1
2.	(3)	Pokémon Rot/Blau	5
3.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	16
4.	(2)	Donkey Kong 64	4
5.	(4)	Super Smash Bros.	4
6.	(5)	Mario Kart 64	29
7.	(9)	Banjo-Kazooie	20
8.	(7)	Mario Party	13
9.	(Neu)	Tony Hawk's Skateboarding	1
10.	(WE)	F-1 World Grand Prix II	2
11.	(14)	Turok 2	15
12.	(13)	Rainbow Six	4
13.	(WE)	Jet Force Gemini	3
14.	(WE)	Command & Conquer	6
15.	(WE)	Worms Armageddon	2

In diesem Monat konnte sich neben dem Hit Pokémon Stadium nur noch Tony Hawk auf seinem Board in die Lesercharts rollen. Beachtlich ist, dass es die Pokémon bei ihrem Einstieg gleich auf Platz 1 schafften. Während es im oberen Drittel ansonsten nur zum Platztausch zwischen Pokémon Rot/Blau, Zelda: Ocarina Of Time und Donkey Kong 64 kam, haben sich am Tabellenende zahlreiche N64-Spiele erneut platziert.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(NEU)	Pokémon Rot/Blau (GB)	1
2.	(NEU)	Dragon Quest Monsters (GBC)	1
3.	(NEU)	Tony Hawk's Skateboarding	1
4.	(WE)	WWF Wrestlemania 2000	3
5.	(5)	Donkey Kong 64	4
6.	(1)	Castlevania: Leg. of Darkness	2
7.	(11)	Turok 2	14
8.	(WE)	Super Smash Bros.	3
9.	(3)	Vigilante 8: 2. Herausf.	2
10.	(NEU)	Toy Story 2 (GBC)	1
11.	(WE)	Shadow Man	4
12.	(10)	Premier Manager 64	3
13.	(9)	Nuclear Strike	2
14.	(14)	V-Rally Edition '99	4
15.	(15)	Armorines	4

Ab dieser Ausgabe haben wir auch in den Verkaufscharts Game-Boy-Titel aufgeführt. Dementsprechend stürmte die Pokémon-Rasselbande jetzt auch hier sofort an die Spitze. Ansonsten können Tony Hawk's Skateboarding für das N64 und Toy Story 2 für den Game Boy Color ihren Einstieg in die Charts feiern. Nach kurzer Abwesenheit konnten sich einige Titel jetzt erneut platzieren.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(NEU)	Kirby 64	1
2.	(NEU)	Warioland 3 (GB)	1
3.	(NEU)	Pokémon Gold/Silber (GB)	1
4.	(NEU)	Muscular Ranking (GB)	1
5.	(NEU)	Cyborg Kuro – Evil Resur. (GB)	1
6.	(NEU)	Hamster Paradise 2 (GB)	1
7.	(NEU)	RPG Tsukuru (GB)	1

Nachdem wir nun auch in den japanischen Charts Game-Boy-Titel aufgenommen haben, wurde die Top 7 kräftig durcheinander gewirbelt. So ist mit Kirby 64 nur noch ein N64-Spiel vertreten, dieses ist allerdings gleich auf dem Spitzenplatz eingestiegen. Der dritte Teil des Klassikers Warioland ist im Land des Lächelns ebenso beliebt wie die Pokémon der Gold/Silber-Edition. Die unteren Plätze werden von aus westlicher Sicht eher obskuren Titel belegt.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(NEU)	Pokémon Stadium	1
2.	(NEU)	Pokémon Yellow (GB)	1
3.	(1)	Mario Party 2	2
4.	(NEU)	Pokémon Red/Blue (GB)	1
5.	(3)	WWF Wrestlemania 2000	4
6.	(2)	Donkey Kong 64	4
7.	(4)	Super Smash Brothers	11

Die Pokémon haben auch die Verkaufscharts aus den USA im Griff. Dabei konnte sich Pokémon Stadium sofort nach der Veröffentlichung den Platz an der Sonne sichern. Ebenfalls hoch in den Charts eingestiegen ist die gelbe Pokémon-Version für den Game Boy. Der Mehrspieler-Spaß Mario Party 2 muss sich inzwischen mit dem dritten Platz begnügen. Am längsten verharren bisher die prügelnden Nintendo-Charaktere der Super Smash Brothers in den US-Charts.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Zelda: Majora's Mask	8
2.	(4)	Banjo-Tooie	18
3.	(12)	Mario Party 2	7
4.	(3)	Pokémon Gold/Silber	2
5.	(5)	Pokémon Snap	8
6.	(9)	Pokémon Gelbe Version	2
7.	(13)	Turok 3	2
8.	(WE)	WinBack	11
9.	(NEU)	Taz Express	1
10.	(WE)	StarCraft 64	9
11.	(NEU)	F-1 Racing Championship	1
12.	(11)	ISS 2000	4
13.	(NEU)	Int. Track&Field SG	1
14.	(NEU)	Die Schlümpfe 2000	1
15.	(NEU)	Ruff&Tumble	1

Diesen Monat hat Link wieder den Thron der Most-Wanted-Charts inne. Dauerbrenner Banjo-Tooie konnte ebenfalls weiter nach oben klettern. Die Plätze 4-6 sind fest in Pokémon-Hand, vor allem Pokémon Gelbe Version hat einen großen Sprung nach oben gemacht. Ebenfalls beständig nach oben geht es für Turok 3: Shadow Of Oblivion, der Titel ist inzwischen auf dem 7. Platz gelandet. Als höchster Neueinsteiger wirbelt der quirlige Taz Express auf Platz 9 die Charts durcheinander.

Heft verpasst?

02/00

03/00

04/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 02/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 03/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 04/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

BATTLEZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

Bei Battlezone: Rise Of The Black Dogs bekriegen sich Amerikaner und Sowjets im Jahr 1962 auf dem Mond – ein Fall für die X-Akten?

- **Genre**: Action/Strategie
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Crave
- **Internet**: www.crave.de

KETTENFAHRZEUG? Die Panzer in Battlezone schweben mit Hoverdüsen über die Planetenoberflächen.

NOT-AUSSTIEG Normalerweise verlasst ihr den futuristischen Panzer nur, wenn dieser kurz vor der Explosion steht.

ÜBERSICHT ADE Im Commander-Modus ist der Bildschirm oft übersät mit Funkmeldungen und Menütexten.

Bei *Battlezone: Rise Of The Black Dogs* handelt es sich um ein missionsbasiertes 3D-Ballerspiel, bei dem ihr die meiste Zeit in einem Hover-Panzer über detailarme Planetenlandschaften schwebt. Interessant ist die Möglichkeit, aus eurem Gefährt auszusteigen und zu Fuß weiterzukämpfen – mit dem Scharfschützen-Gewehr könnt ihr so nämlich gegnerische Fahrzeuge außer Gefecht setzen und kapern! Wer auf die Aufträge im Piloten-Modus keine Lust hat, stürzt sich in die simplen Arcade- oder Mehrspieler-Modi – bei Letzteren gibt es sogar eine Art Rennspiel-Modus. Etwas komplizierter gibt sich dagegen der Commander-Modus, der das Gameplay zusätzlich mit Echtzeitstrategie-Elementen à la *Command & Conquer* anreichert.

Das Sammeln des so genannten Bio-Metalls, um das die beiden Supermächte im All kämpfen, ist dabei notwendig, um neue Einheiten zu bauen und Stützpunkte zu verteidigen. Über ein relativ verschachteltes Menüsystem kontrolliert ihr dabei eure Truppen und regelt die Produktion von Verstärkung.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Die Idee hinter Battlezone: Rise Of The Black Dogs ist an sich interessant, doch leider ist die Umsetzung nicht sonderlich gut gelungen. Selten sah man eine schwächere Grafik auf dem N64 und die Musik ist zwar ordentlich komponiert, klingt aber sehr dünn. Auch der Arcade-Modus sowie die diversen Mehrspieler-Modi sind unglaublich öde. Der Commander-Modus krankt an der umständlichen Steuerung, bleibt also nur noch der Piloten-Modus – dieser ist zwar auf Dauer nicht sehr abwechslungsreich, kann aber zumindest einige Zeit motivieren. Insgesamt ist dies aber klar zu wenig, um wirklich zu überzeugen.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Battlezone: Rise Of The Black Dogs
System:	Nintendo 64
Genre:	Action/Strategie
Spieler:	1-4
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	30+ Missionen
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Crave
Entwickler:	Climax
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	April

Grafik: 43%
Sound: 48%
Dauerspaß: 66%

Gesamtwertung: 54%

Beurteilung: Enorme Schwächen bei Grafik und Sound dämpfen den Spaß an Battlezone: Rise Of The Black Dogs gewaltig, zumal nur die Missionen im Einzelspieler-Modus halbwegs motivieren können.

ACTION? Der Arcade-Modus ist abwechslungsarm und motiviert höchstens zum Ausschalten.

GAME OVER! Nach den gegnerischen Fahrzeugen sind deren flüchtende Fahrer dran.

TARZAN

Nach seinem erfolgreichen Kinoauftritt schwingt sich Disneys Zeichentrick-Tarzan munter von Konsole zu Konsole.

- **Genre**: Jump&Run
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Activision
- **Internet**: www.activision.de

Nachdem der flinke Dschungel-Bewohner seinen Urschrei schon auf der PlayStation und dem Game Boy Color zum Besten geben durfte, kann sich nun auch die N64-Fangemeinde an der Umsetzung des Knüllerfilms erfreuen.

Mit *Tarzan* erwartet euch ein klassisches Jump&Run, das sich zwar einer plastischen 3D-Umgebung bedient, sich aber recht linear und zweidimensional spielt. Euer Held beginnt das Spiel hierbei in jungen Jahren, bestreitet die ersten Levels als Kind und wächst in späteren Abschnitten zum Mann heran.

URSCHREI Tarzans charakteristisches markerschütterndes Gebrüll darf natürlich auch im Spiel auf keinen Fall fehlen.

Konventionell konstruiert

Die meisten der Levels sind nach traditionellem Jump &Run-Muster gestrickt. Ihr springt über Abgründe, schwingt euch an Lianen auf schwer begehbare Baumstämme oder benutzt einige gutmütige Tiere als unfreiwilliges Trampolin. Um euch nicht gleich zu Beginn zu überfordern, führt euch eure Affenfreundin Terk an ausgewählten Stellen der ersten Spielstufen in die Steuerung und die zu bewältigenden Aufgaben ein. Neben der möglichst wohlkoordinierten Hüpferei solltet ihr den zahlreichen, meist feindlich gesinnten Urwaldbewohnern ausweichen, bzw. sie durch Obstbewurf oder mit Hilfe eures Messers aus

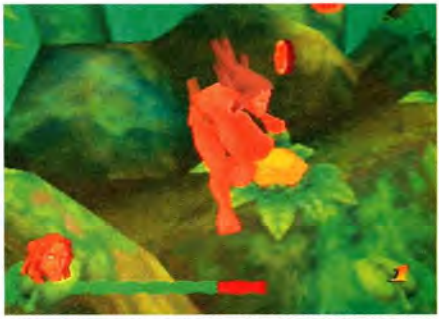
MUTIG Welcher Tarzan würde nicht auf Krokodile losgehen, um seine Jane zu beeindrucken?

Geschichten aus dem Dschungel

Tarzan ist kein funkelnder Stern am Spielehimmel und beschreitet keine neuen Wege. Dennoch hebt sich der Titel wohltuend von anderen, oft lieblosen, Filmumsetzungen ab. Bestes Beispiel für den sorgfältigen Umgang mit der Lizenz ist das Bilderbuch, das ins Spiel integriert wurde. Habt ihr in einem Level die Buchstaben T-A-R-Z-A-N gefunden, könnt ihr euch ein Kapitel des Bilderbuches anschauen. Diese simple Idee sorgt zum einen für zusätzliche Motivation, einen Level auf der Suche nach fehlenden Buchstaben erneut anzugehen und trägt zum anderen in hohem Maße zur Atmosphäre des Spiels bei. Mehr davon!

BELOHNUNG Habt ihr alle Buchstaben, winkt ein Kapitel.

FAMILIENLEKTÜRE In Pausen könnt ihr dann schmökern



GANZER KERL Ist Tarzan einmal gereift und allen Herausforderungen gewachsen, wird das Spiel deutlich schwieriger.

KÖNIG DES URWALDS Als Tarzan schwingt ihr euch munter von Liane zu Liane. Passt aber auf, dass ihr nicht in die Tiefe stürzt

RUTSCHPARTIE Als kleine Einlage gilt es in einigen Levels, behände über Baumstämme zu surfen und dabei Hindernissen auszuweichen.

TOLLWUT Seid ihr auf der Flucht vor den aufgeregten Elefanten zu langsam, trampelt euch die Herde rücksichtslos in den Staub.

WEHRHAFT Das Messer hilft gegen unliebsame Gegner.

KÜHLES NASS In einem Bonuslevel geht es über einen Fluss.

dem Weg räumen. Ab und zu kann es sich lohnen, wild mit den Händen auf den Boden zu trommeln, da der mitunter morsche Boden zuweilen nachgibt und diverse Bonusgegenstände freilegt. Auf dem Weg zum Levelende gilt es ohnehin einiges einzusammeln. Neben den fast schon obligatorischen Münzen (bei 100 gibt es ein Extraleben) findet ihr Bananen, mit denen ihr eure Energie auffrischen könnt, die Buchstaben T-A-R-Z-A-N oder vier Fragmente eines Dokumentes, das euch in diverse Bonusspiele führen kann, wenn ihr es vollständig zusammensetzt. Gerade die Bonusspiele sorgen neben einigen besonderen Levels, in denen ihr zum Beispiel einer Horde Elefanten entkommen müsst, für die nötige Abwechslung im ansonsten recht linearen Spielablauf.

Viel los im Dschungel

Sowohl das Bilderbuch als auch die liebevoll dem Film nachempfundenen Charaktere verleihen dem Hüpfer der alten Schule den Charme eines Disney-Films. ➤

IM VERGLEICH

1. Donkey Kong 64	Nintendo	95%
2. Rayman 2	Ubi Soft	94%
3. Toy Story 2	Activision	89%
4. Tarzan	Disney Interactive	81%
5. A Bug's Life	Activision	72%

Tarzan muss gegen eine starke 3D-Konkurrenz bestehen, die das Jump&Run-Genre dominiert. Mit den Knallern Donkey Kong 64 und Rayman 2 kann der Urwald-Held nicht mithalten, dazu ist das Spiel zu simpel gestrickt. Toy Story 2 ist eine äußerst gelungene Filmumsetzung und kann ebenfalls durch den Charme der Lizenz punkten. A Bug's Life verfügt zwar ebenfalls über eine zugkräftige Lizenz, ist aber zu lieblos programmiert, um wirklich überzeugen zu können.

METZGER ODER MEDIZINER?

VON MANNSTEIN

BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

UNBLUTIG Frisches Obst ist Tarzans fürchterlichste Waffe gegen unliebsame Dschungelbewohner.

AUFGESATTELT Ein Vogel dient in einigen der Bonuslevels als Reittier für unseren Helden.

IM ZIEL Der Sonnenschirm signalisiert das Ende der ziemlich linear aufgebauten Levels.

ERZFEIND Dem Leoparden Sabor steht ihr im Verlauf des Spiels einige Male gegenüber.

AFFENMANN Tarzan weiß, wie man sich im Dschungel bewegt.

WASSERRATTE Noch ist die Elefantenherde friedlich.

➤ Dieser geht auch in den umfangreich animierten Levels nicht verloren. Ob frei umherfliegende Vögel oder kleine Tiere, die über Baumstämme krabbeln, die Dschungelwelt wirkt äußerst lebendig und kann durch ihre Plastizität über den eigentlich sehr linearen Spielablauf hinwegtäuschen. So gilt es immer nur, vom Start des Levels zum Ziel zu gelangen; auf die Route habt ihr nur wenig Einfluss. Die spärlich, aber effektiv eingesetzten Soundeffekte (zum Beispiel Tarzans Schrei) runden die Urwald-Atmosphäre ab. Besonders die gelungene deutsche Übersetzung der Sprachausgabe verdient Lob. Fans des Films werden sich über diese äußerst liebevolle Umsetzung freuen. Kämpft ihr als junger Tarzan noch gegen niedliche kleine Dschungelbewohner, so schlagt ihr euch im Mannesalter mit aufdringlichen und „zivilisierten" Menschen oder dem bösen Leoparden Sabor herum. Die Parallelen zum Kinoerfolg sind unübersehbar und machen eindeutig den Hauptreiz des Spiels aus. Wer den Film mochte, sollte nach der nächsten Liane greifen und sich zum Händler seiner Wahl schwingen. In gewissen Gegenden sollte ihr aber vielleicht den Schrei unterdrücken.

André Horn

MEINE MEINUNG!

Tarzan gewinnt sicherlich keinen Innovationspreis. Das Gameplay ist traditionell, böse Zungen mögen es sogar altbacken nennen. Dafür ist es aber solide, technisch einwandfrei programmiert und es macht Spaß. Die Animationen der Charaktere versprühen Zeichentrick-Charme und die Dschungel-Umgebung zeigt große Liebe zum Detail. Der Disney-Hüpfer eignet sich besonders für Fans des Films und für Gelegenheitsspieler, die schnell mal ein Ründchen wagen wollen, ohne vorher eine Million Bewegungsabläufe erlernen zu müssen. Profis, die schon lange den Schritt in Richtung 3D vollzogen haben und sich in Spielen wie Donkey Kong 64 austoben, werden mit Tarzan keine Freude haben. Dazu fehlt es dem Titel an Komplexität. André

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	*Tarzan*
System:	*Nintendo 64*
Genre:	*Jump&Run*
Spieler:	*1*
Save Game:	*Controller Pak*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion-Pak-Unterstützung:	*Nein*
Levels:	*13+5*
Preis:	*DM 109,95*
Datenträger:	*128 MBit*
Hersteller:	*Activision/Disney Interactive*
Entwickler:	*Eurocom*
Sprache:	*Deutsch*
Schwierigkeitsgrad:	*3 Stufen*
Veröffentlichung:	*April*

Grafik:	*84%*
Sound:	*75%*
Dauerspaß:	*82%*
Gesamtwertung:	*81%*

Beurteilung: Tarzan bietet schnörkellose, traditionelle Jump&Run-Kost und besticht zwar nicht durch spielerischen Einfallsreichtum, aber durch dichte Atmosphäre und die gute Lizenz. Der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und der unkomplizierte Spielaufbau werden Profis aber nicht langfristig motivieren können.

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr.1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?

job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
207005

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

.....

PLZ: .....

Ort: .....

Alter: .....

Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

3-2-1-GO! Kaum fällt der Startschuss, müsst ihr euch gegen die angriffsstarke Computerkonkurrenz behaupten.

TURBO Mit einigen gesammelten Power-Boostern gebt ihr dem pfeilschnellen Monsterboot noch zusätzlich die Sporen.

HYDRO THUNDER

Vom Arcade-Hit zum N64-Videospiel ist es manchmal ein weiter Sprung. Die PS-strotzenden Powerboote von Hydro Thunder bewältigen ihn jedoch mit Bravour: Für sie ist's nur ein kleiner Hüpfer!

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Konami
- **Internet**: www.konami-europe.com

Nachdem Konamis kurzweiliger Wasserspaß bereits auf dem Dreamcast gezeigt hat, was in ihm steckt, ist nun das N64 an der Reihe. Ihr startet anfangs mit einem von drei verfügbaren Booten auf einem der ebenso vielen Kurse und müsst euch von der ersten Sekunde an gegen eine starke Computerkonkurrenz behaupten: 15 Renngegner sind mit euch unterwegs und die feindlichen Fahrer sind nicht gerade zimperlich, wenn es darum geht, euch zu schneiden, zu rammen oder schlicht per Turbo-Booster abzuhängen. Zahlt es ihnen heim, indem ihr euren Weg über die vielen Schanzen nehmt und die Konkurrenz im Flug überholt. Fahrrealismus sucht man bei *Hydro Thunder* zwar vergeblich, doch dafür sind die Sprünge, die ihr vollführen könnt, wahre Mörderspektakel, die ihr mit geschicktem Einsatz der sammelbaren Power-Ups noch um etliche Meter verlängert. Seid ihr erst auf jeder Strecke einer Schwierigkeitsstufe unter den Ersten im Ziel gewesen, werden weitere Parcours und Boote freigeschaltet, bis ihr

WASSER-LAMBORGHINI Mit edelsten Powerbooten gleitet ihr pfeilschnell dem Sieg entgegen.

VULKAN Hinter der Lava gibt's ein weiteres Power-Up.

TITANIC Bei Eisbergen und Walen wartet auch ein Ozeanriese.

INFO

FLUSS OHNE WIEDERKEHR

Auf acht sehr unterschiedlichen Wasserwegen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad werdet ihr bei Hydro Thunder ins feuchte Turbo-Rennen geschickt. Von der Karibik über amerikanische und europäische Flüsse bis in den Fernen Osten und zum Nordpol geht eure Hochgeschwindigkeits-Reise, bei der ihr am Ufer und im Wasser stets regionstypische Kulissen, Vegetationen und Einheimische bestaunen könnt. Ob arktische Orcas, amerikanische Wasserpolizei oder chinesische Tempel, ihr werdet euch über optische Abwechslung nicht beklagen können. Habt ihr schließlich alle acht Speedboat-Strecken gemeistert, werden zudem noch einmal drei Bonus-Tracks freigeschaltet.

LOST ISLAND Vorbei an Palmen, Hütten und Ruinen rast ihr ohne Zögern in Richtung Vulkan.

THUNDER PARK Auf diesem einfachen Rundkurs mit Rummelplatz gibt's viele Schanzen.

ARCTIC CIRCLE Unterwegs den Gletscher hinunter trefft ihr Wale, Eisberge und die Titanic.

GREEK ISLES Neue hellenische Städte säumen diesen Wasserweg genauso wie antike Ruinen.

LAKE POWELL In den engen Schluchten eines USA-Canyon werdet ihr von der Polizei gejagt.

FAR EAST Die chinesischen Berge, antike Pagoden und der Kaiserpalast erwarten euch hier.

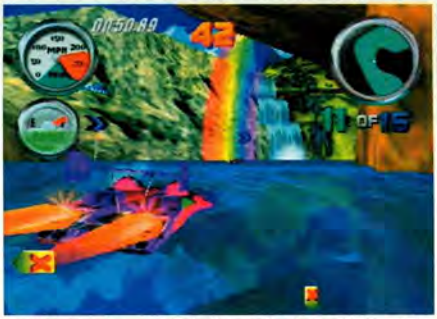
VENICE CANALS Venedigs enge Wasserstraßen sind eine immense Herausforderung für jeden.

SHIP GRAVEYARD Durch die Wracks gestrandeter Ozeanriesen führt hier die wilde Jagd.

schließlich euer Lieblingsgeschoss aus 13 Wasserrennern wählen und über elf verschiedene Pisten jagen könnt.

Seemann, grüß mir die Sonne

Die Steuerung der Nobelboote ist denkbar einfach: Mit dem A-Knopf wird Gas gegeben, Power-Booster (die jeweils für einige Sekunden Zusatzgeschwindigkeit bringen) aktiviert ihr mit dem R-Knopf und gelenkt wird einfach per Analog-Stick. So eingängig kann Speedboat-Fahren am Fernsehschirm sein. Auch eure Freunde werden also keine Schwierigkeiten haben, die hochgetunten Katamarane, Pfeilboote oder Hydro-Gleiter auf Anhieb zu beherrschen, wenn ihr im Zweispielermodus gegeneinander antretet. Dabei entfaltet *Hydro Thunder* übrigens noch einmal ein großes Spaßpotenzial, denn was kann schöner sein, als eure menschliche Konkurrenz eu-



PRISMA Regenbogen und tolle Wasserspiegelungen sind nur einige der vielen gelungenen Hintergrunddetails im Spiel.

STARS & STRIPES Ihr springt im Canyon fast so hoch wie amerikanische Ballons und Flugdrachen.

CHINA Auf abendlichen asiatischen Gewässern flitzt ihr an bemalten Fahnen und Drachen vorbei.

GAMESTORE
Ladenlokal ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201-777225
Ladenlokal DÜSSELDORF
Kölner Str. 25
Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen
NINTENDO 64
Pokemon Stadium Inkl. Transfer PAK
Pokemon Stadium dt. 139,90
Daikatana PAL 114,90
Int. Track & Field dt. 114,90
Resident Evil 64 PAL 129,90
RIDGE RACER 64 dt. 114,90
WinBack PAL 114,90
PERFECT DARK
RECHTZEITIG VORBESTELLEN !!!
PERFECT DARK PAL uncut ab ENDE MAI
Alls. Baseball 2001 dt. 109,90
Battle Zone 64 dt. 119,90
ArmorinesPALuncut 69,90
TARZAN dt. 109,90
Hydro Thunder dt. 114,90
Tony Hawk Skater dt. 109,90
M.Party 2 dt. (EndeMAI) 109,90
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

INFO

GIBT'S DEN WAFFENSCHEIN FÜR BOOTE?!

Was die Nobelmarken Lamborghini und Ferrari auf dem Asphalt, das sind die neun verfügbaren Powerboats in Hydro Thunder im nassen Element: extrem wendig, gefährlich schnell – und vor allem absolute Schönheiten, die die neidischen Blicke aller Motorboot-Fans auf sich lenken. In Wirklichkeit wird es den Wenigsten unter uns vergönnt sein, einmal selbst am Steuer eines dieser PS-strotzenden Monsterboote zu sitzen. In Konamis Raserspaß für Wasserratten könnt ihr dafür am Ruder der verschiedenen Nass-Geschosse zeigen, dass ihr das Zeug zum Speedboat-Käpt'n habt. Es sind übrigens noch vier weitere Boote im Spiel versteckt.

DAMN THE TORPEDOES Der Katamaran ist leicht zu steuern und liegt stabil im Wasser.

MISS BEHAVE Dank der Seitenflügel gleitet das Boot bei Sprüngen gut durch die Luft.

MIDWAY Das klassische V-Form-Speedboat besitzt eine verstärkte Außenverkleidung.

CUT THROAT Fast schon ein Düsenjet, ist dieser bunte Trimaran extrem schnell.

THRESHER Mit seinen zwei Rümpfen ist der Katamaran so gut wie unsinkbar.

BANSHEE Das „Hydro-Plane" verfügt über eine Doppel-Turbine und ist gut zu steuern.

TIDAL BLADE Dank seiner Pfeilform pflügt das Boot bestens durch unruhige See.

RAD HAZARD Der extraschmale Kiel und das sensible Ruder sorgen für Wendigkeit.

RAZORBACK Mit eingeschalteten Powerboostern ist dieses Boot das schnellste im Spiel.

PFÜTZEN-VIERER Das Viererspiel läuft sehr langsam und die Boote sind obendrein ausgeblendet.

AKROPOLIS? Auf der Griechenland-Wasserpiste säumen antike Tempel und Ruinen den Parcours.

er Spritzwasser schmecken zu lassen, wenn ihr an ihnen vorüberzieht. Traurig ist hingegen der Vierspielermodus, der derart langsam läuft, dass man getrost unterdessen die neuesten Witze erzählen oder über die letzte Enterprise-Folge diskutieren kann. Hier hat das Spiel eindeutig eine Schwachstelle und büßt klar an Party-Game-Qualität ein, die der Titel im Zweispielermodus wirklich besitzt. Da das grafisch mit vielen überraschenden Hintergrunddetails und kleinen Rand-

KOLLISION Bei diesem Sprung rammt ihr fast den Helikopter.

BOOSTER Power-Ups bringen sekundenlang Superspeed.

animationen aufgefrischte *Hydro Thunder* ansonsten aber mehr als genug gute Laune verbreitet, sollte man mit dem Titel nur wegen des fast unspielbaren Vierer-Modus jedoch nicht zu streng ins Gericht gehen. Für Wasserratten, Rennsportler und Bootsliebhaber ist reichlich Abwechslung garantiert.

Matthias Glaser

NASSES DOPPEL Der spaßbringende Zweispielermodus läuft flüssig und schnell und sorgt problemlos für packende Duelle.

SCHUSSFAHRT Ein wesentlicher Reiz des Spiels sind die vielen Sprünge und tiefen Wasserrutschen auf den diversen Strecken.

BEWERTUNG

Titel:	Hydro Thunder
System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	11 Strecken
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Eurocom
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik:	78%
Sound:	75%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	80%

Beurteilung: Der Powerboot-Renner bringt dank stetig steigendem Schwierigkeitsgrad auch ohne absoluten Fahrrealismus im Einzelspielermodus massenhaft Spielspaß und bleibt lange fordernd. Einmal bewältigte Strecken fährt man gerne wieder, da schon allein die vielen animierten Hintergrunddetails zu weiteren Wellenrunden reizen. Auch zu zweit ist Hydro Thunder ein durchweg gelungenes Party-Game für viele spritzende Wasserschlachten. Nur der extrem langsame Vierspielermodus ist eine deutliche Schwachstelle des ansonsten tollen Spaßrasers.

AIR CANADA NBA-Überflieger Vince Carter ist beim neu integrierten Slam-Dunk-Contest voll in seinem Element.

REBOUND Die Animationen der NBA-Stars sind insgesamt solide. Hier kämpfen Utah und Charlotte um den Rebound.

NBA IN THE ZONE 2000

Trotz neuen Namens bietet die NBA-Simulation aus dem Hause Konami lediglich Durchschnittsbasketball ohne große Neuerungen.

Wer bei gängigen Spielmodi wie der Saison, packenden Playoffs oder einem mit allen NBA-Superstars besetzten All-Star-Game keine Herausforderung findet, kann beim neuen Slam-Dunk-Contest sein Können unter Beweis stellen. Mithilfe der A/B-Knöpfe und des Analog-Sticks verzaubert ihr die Punktrichter mit krachenden Monsterdunks. Auf dem Court machen sich vor allem die lahme Geschwindigkeit der Hünen und diverse Gameplay-Schwächen negativ bemerkbar.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NBA In The Zone 2000
System:	Nintendo 64
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Save Game:	Controller-Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	6 Spielmodi
Preis:	DM 129,95
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	Ende April

Grafik:	67%
Sound:	66%
Dauerspaß:	71%
Gesamtwertung:	70%

Beurteilung: *Ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Basketballspiel. Allein der Dunking-Contest hebt das Spiel vom letztjährigen Vorgänger ab.*

Alles dran!

VORSICHT, VERKEHR! Vor den Spielzeugautos solltet ihr euch in Acht nehmen und Unfälle unbedingt vermeiden!

FLÜCHTIGE NAGER Werdet ihr getroffen, flüchten die gefangenen und noch nicht ausgeschalteten Ratten wieder.

RAT ATTACK

Pinky und Brain lassen grüßen: Bei Mindscapes originellem Rat Attack versuchen zwei wahnsinnige Laborratten, die Weltherrschaft zu übernehmen. Und nur die Scratch Cats können sie daran hindern!

40 Jahre, nachdem sie bei einem Experiment in den Weltraum geschossen wurden, sind Washington und Jefferson, zwei mutierte, bösartige Laborratten, auf die Erde zurückgekehrt. Und sie haben nur ein Ziel: die Weltherrschaft! Mit Hilfe des von ihnen selbst erfundenen Duplikators scharen sie schnell Tausende grimmiger Artgenossen um sich. Ihr Plan ist so einfach wie genial: indem alles auf der Welt zerstört wird, soll auch die Menschheit vernichtet werden.

Hameln im Jahr 2000?

Da sich niemand zum Rattenfänger auserkoren fühlt, stellt Professor Rex Julius eine schlagkräftige Anti-Ratten-Truppe zusammen – die Scratch Cats! Vor jedem Spielstart entscheidet ihr euch für eine der acht Kampf-Katzen (zwei müsst ihr erst freispielen!), die sich in ihren Eigenschaften unterscheiden und über unterschiedliche Spezial-Angriffe verfügen. Neben typischen Katzenangriffen, die die Ratten kurzfristig außer Gefecht setzen, ist vor allem der vom Professor erfundene Erattikator eine wichtige Waffe beim Kampf gegen die Nagerplage. Damit könnt ihr einen Energiering bilden, der beim Loslassen des entsprechenden Knopfes alle darin befindlichen Ratten einfängt. Dann müsst ihr die Viecher nur noch zum Destructor bringen, um sie endgültig loszuwerden. Sobald ihr eine bestimmte Menge von Ratten innerhalb eines Levels gefangen habt, könnt ihr die-

> **Genre**
> Action
> **Spieler**
> 1-4
> **Hersteller**
> Mindscape
> **Internet**
> www.ratattack.com

DER DUPLIKATOR Rechts unten seht ihr das berüchtigte Gerät, das den Ratten zur zahlenmäßigen Überlegenheit verhilft.

KATANA-KATZE Hai-Jinx zieht den Ratten mit japanischen Kampftechniken das Fell über die Ohren.

FERTIG! Am Ende jedes Levels müsst ihr durch das Scratch-Tor – hier links im Bild – laufen.

MULTIPLAYER-MÄUSEJAGD Bis zu vier Rattenfänger können gleichzeitig mitspielen!

EINFALLSREICHE ENDGEGNER Bei den Bossgegnern müsst ihr eine bestimmte Taktik anwenden.

PINKY UND BRAIN? Die beiden wahnsinnigen Laborratten wollen die Weltherrschaft.

sen durch ein vom Professor geschicktes Scratch-Tor verlassen.

Menschen, Tiere, Mutationen

Neben allerlei Hindernissen wie Ventilatoren oder diversen Gefahrenquellen finden sich in den Levels auch Teleportfelder, die euch schnell an andere Punkte innerhalb der Stage bringen. Weniger praktisch sind dagegen Duplikator-Felder, die aus einer Ratte schnurstracks zwei machen. Andere wiederum, lassen die Ratten zu allerlei Mutanten werden – Vampirratten oder Rattenkäfer sind nur zwei der zahlreichen Formen, die euch dann das Leben schwer machen. Auch nicht ungefährlich ist der Hund „Muskelprotz" – wenn es den Ratten gelingt, ihn zu wecken, habt ihr ein Problem – schaffen sie es sogar, die Gegenstände innerhalb des Levels zu zerstören, bevor ihr sie einfangen könnt, heißt es gleich Game Over. Am Ende jedes Abschnitts, in die die Level des Spiels thematisch unterteilt sind, wartet jeweils ein Endgegner auf euch. Hier bei müsst ihr die Tips im Spiel beachten, da nur eine Taktik gegen sie zum Sieg führt. Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler um die Wette auf Rattenjagd gehen. Die Grafik ist insgesamt schlicht, aber schön bunt und die Begleitmusik ist ebenso herrlich abgedreht wie die diversen Charaktere des Spiels.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Anfangs kann Rat Attack durch das ungewöhnliche Gameplay ziemlich motivieren, doch leider wird der zu Beginn noch interessante Spielablauf recht schnell ziemlich monoton. Zudem wird das Geschehen in höheren Spielstufen doch enorm hektisch – was man natürlich als Herausforderung sehen kann. Dies gilt natürlich auch für den Multiplayer-Modus. Auf jeden Fall sehr gut gelungen finde ich allerdings die abgedrehten Figuren, die euch innerhalb des Spiels begegnen. Hier haben die Designer viel Fantasie bewiesen!

SCHLECHT!!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Rat Attack
System:	Nintendo 64
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	50+, 15+ Multiplayer
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Mindscape
Entwickler:	Pure Entertainment
Sprache:	Dt. Texte
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 61%
Sound: 72%
Dauerspaß: 54%

Gesamtwertung: **60%**

Beurteilung: Das einfache Gameplay von Rat Attack ist für einige Zeit ganz witzig, verliert aber dann relativ schnell an Unterhaltungswert. Auf Dauer wird einfach zu wenig Abwechslung geboten und die Hektik nimmt überhand.

Alles drin!

GAMES AND MORE – mehr geht nicht!

- Die neuesten Games, aktuelle Tests, Tipps, Tricks und News.
- Für PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, PC und Game Boy.
- Jeden Monat neu. Für nur DM 3,90.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Perfect Dark

Wir haben gelesen, dass das Spiel *Perfect Dark* im April erscheinen soll. Doch wieso habt ihr keine weitere Infos? Kann es sein, dass *Perfect Dark* indiziert wird oder können wir sicher sein, dass wir es in deutschen Läden bekommen?

N-ZONE Wir bereits berichtet, hat sich Nintendo of Europe leider dazu entschlossen, den potenziellen Kracher nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Sicherlich spielte bei dieser Entscheidung auch eine zu befürchtende Indizierung des Titels eine Rolle. Im deutschsprachigen Ausland werden auf jeden Fall Versionen mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen.

Werden einige Waffen des Vorgängers übernommen oder wird es komplett neue Waffen geben?

N-ZONE In unserem umfangreichen Bericht zu *Perfect Dark* in dieser Ausgabe findest du alle wichtigen Features zum Spiel.

Ist ein Spiel des neuen Bond-Films in Arbeit?

N-ZONE Wie erst kürzlich bekannt wurde, kommt im Herbst in den USA *The World Is Not Enough* auf den Markt. Ob und wann der Titel bei uns in Deutschland erscheint, ist bislang noch unbekannt.

Stefan Rummler/ Michael Unnerstall

Hobby-Farmer und Agent

**Liebes N-Zone-Team,
ich finde euer Magazin sehr gut. Ich habe bis jetzt noch kein Heft verpasst. Aber jetzt ist Schluss mit der Schleimerei !!!
Zu meinen Fragen:
Ich möchte mir *Harvest Moon 64* kaufen, weiß aber nicht, wann es rauskommt. Könnt ihr mir helfen?**

N-ZONE Leider hat man sich bei Crave entschlossen, den Titel nicht auf dem deutschen Markt zu veröffentlichen. In Japan und den USA ist *Harvest Moon 64* dagegen bereits erschienen. Wende dich am besten an einen Importhändler deines Vertrauens.

Ich habe gehört, dass *Perfect Dark* (N64) nicht in Deutschland erscheinen wird. Deshalb möchte ich es über Import bestellen. Wie macht man sowas überhaupt? Und aus welchem Land soll ich es bestellen? Aus der Schweiz oder aus Österreich? In welchem der beiden Länder bekomme ich es billiger?

N-ZONE Um ein Spiel aus dem Ausland zu bestellen, solltest du dich an Importhändler halten. Der Preis von Importspielen kann dabei von Händler zu Händler variieren. Am besten rufst du vorher einfach mal bei mehreren Versandhändlern an und holst verschiedene Preise ein, um dann beim preiswertesten Angebot zuzuschlagen.

Daniel Klein

Prozent und Tomb Raider

Wie viel Prozent muss ein Spiel bei euch eigentlich bekommen, um ein N-Zone-Hit zu werden?

N-ZONE Ab 85% bekommen Spiele bei uns den Hit-Stempel aufgedrückt.

Es gibt ja bald schon *Tomb Raider* für den Game Boy Color. Eine N64-Version ist dann sicherlich auch geplant, oder?

N-ZONE Da müssen wir dich leider enttäuschen. Der PlayStation-Megaseller rund um die attraktive Archäologin wird nicht für das N64 umgesetzt. Der Release der Game-Boy-Version hat sich leider auf Mai verschoben.

Arne Ziegfeld

Dolphin gegen N64?

**Hallo N-Zone-Redaktion,
zuerst muss ich euch für euer tolles Magazin loben. Meine Frage lautet: Wenn es den Dolphin zu kaufen gibt, wird Nintendo dann immer noch Spiele für die N64-Konsole herstellen?**

N-ZONE Erst einmal vielen Dank für dein Lob. Man kann fest davon ausgehen, dass auch nach dem Release des Dolphin weiterhin Spiele für die N64-Konsole erscheinen werden, schließlich ist die Konsole weltweit verbreitet und Nintendo wird sicherlich nicht erwarten, dass jeder Nintendo-Fan sofort den Dolphin kaufen will und kann. Es ist allerdings nicht abzusehen, wie lange Nintendo nach dem Release der Next-Ge-

Schickt eure Briefe an:

**COMPUTEC
MEDIA
Redaktion
N-ZONE
Kennwort Leserbriefe**

neration-Konsole das N64 noch mit Spielen versorgen wird, bis schließlich nur noch Spiele für den Dolphin produziert werden.

Damian Kucharz

Game Boy Advance

Wird es mit dem Game Boy Advance wirklich möglich sein, Game-Boy-Spiele in SNES-Qualität zu spielen?

N-ZONE Nach letzten Informationen soll es tatsächlich problemlos möglich sein, 16-Bit-SNES-Spiele auf den Game Boy Advance umzusetzen. Ermöglicht werden soll dies durch einen 32-Bit-CPU und einen 6 cm breiten und 4 cm hohen LCD-Bildschirm mit einer Auflösung von 250x160 Bildpunkten. Das 140 Gramm schwere Handheld-Gerät beinhaltet eine Farbpalette von 65.000 Farben (das SNES bietet im Vergleich 32.768 Farben) und soll mit zwei Batterien über 20 Stunden Spielspaß bieten. Lediglich der Veröffentlichungstermin des Game Boy Advance steht noch nicht fest. Vermutlich kommt das Gerät aber noch Ende dieses Jahres in Japan auf den Markt.

Jakob Wimmler

Transfer Pak

Kann man mit dem Nintendo Transfer Pak eigentlich auch aus anderen Game-Boy-Spielen gesammelte Gegenstände, Figuren oder Spielstände auf das N64 transferieren? Wie viel wird es einzeln kosten?

N-ZONE Mit Hilfe des Tranfer Paks könnt ihr nicht nur fleißig Pokémon transferieren. Bei *Mario Golf* könnt ihr eure Game-Boy-Color-Charaktere direkt auf das N64 übertragen. Habt ihr mit einem transferierten Golfer weitere Erfahrungspunkte gesammelt, könnt ihr diese zurück auf den Game Boy Color übertragen. Das Transfer Pak wird derzeit zum Preis von DM 39,95 angeboten.

Andreas Blechmann

Letzte Rettung

Ich finde eure Zeitschrift echt super und habe daher alle Ausgaben. Macht weiter so! Ich war allerdings ein bisschen enttäuscht, als ich die letzte Ausgabe aufgeschlagen habe. Ich fand keine Cheats von dem Wrestlingknaller *WWF Wrestlemania 2000* vor. Bei WCW vs. NWO gibt es beim Optionsmenü die Option Realism On/Off. Wenn man es auf On schaltet, gibt es Platzwunden bei den Wrestlern. Auch bei *WWF Wrestlemania 2000* ist in der Anleitung ein Bild abgedruckt, in dem eine solche Option zu erkennen ist. Was muss ich machen, um diese Funktion freizuschalten? Ihr seid meine letzte Hoffnung!

N-ZONE Vielen Dank, dass du uns schon so lange die Treue hältst. Auf Nachfrage bei THQ teilte man uns mit, dass es sich bei dem von dir angesprochenen Bild in der Anleitung um das Optionsmenü der amerikanischen NTSC-Version handelt. In der deutschen PAL-Version des Wrestling-Hits ist dieser Optionspunkt nicht mehr vorhanden. Auch per Cheat ist es nicht möglich, dieses Feature freizuschalten. Aber auch ohne diese Option ist *WWF Wrestlemania 2000* zurzeit das beste Spiel rund um die Superstars aus der amerikanischen Wrestling-Liga.

Ringo Linke

Abo-Alternative

Hallo N-Zone-Redaktion, gibt es noch eine andere Aboprämie als das Pikachu Ped-o-Meter? Das habe ich mir nämlich schon gekauft. Könntet ihr nicht noch zusätzlich eine andere Prämie anbieten? Ich kenne auch viele N-Zone-Leser, die zwar Pokémon mögen, aber nicht unbedingt so ein Pikachu-Tamagotchi haben wollen.

N-ZONE Euer Wunsch ist uns natürlich Befehl. Seit der Ausgabe 04/2000 bieten wir daher neben dem Pikachu Ped-o-Meter auch das affenstarke *Donkey Kong 64* als alternative Aboprämie an.

Daniel Becker

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	☐	☐	☐
SNES	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐

3. Wie gefällt dir die aktuelle Titelseite (Pokémon)?
Schulnote: _____

4. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

5. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☐ Nein

6. Kennst du Kids Zone, das brandneue Schwestermagazin von N-Zone?
☐ Ja
☐ Ja, kaufe ich noch
☐ Nein, interessiert mich nicht

7. Pokémon-Charts: Welche drei Pokémon-Artikel (nicht nur Videospiele) gefallen dir im Augenblick am besten?
1. _____
2. _____
3. _____

8. Pokémon-Most-Wanted-Charts: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Pokémon-Produkte (nicht nur Videospiele) wünscht du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Game-Boy-Aufkleber	___	☐	☐	☐
Pokémon-Lexikon	___	☐	☐	☐
Dolphin-News	___	☐	☐	☐
Game-Boy-News	___	☐	☐	☐
Game-Boy-Tests	___	☐	☐	☐
Pokémon Gelbe Version	___	☐	☐	☐
Turok 3	___	☐	☐	☐
Hercules	___	☐	☐	☐
Zelda: Majora's Mask	___	☐	☐	☐
Excitebike 64	___	☐	☐	☐
Perfect Dark	___	☐	☐	☐
Battle Zone 64	___	☐	☐	☐
Tarzan	___	☐	☐	☐
Hydro Thunder	___	☐	☐	☐
NBA In The Zone 2000	___	☐	☐	☐
Rat Attack	___	☐	☐	☐
Pokémon-Poster	___	☐	☐	☐
Perfect-Dark-Poster	___	☐	☐	☐

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 5/2000)
Ausgabe: _____/_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

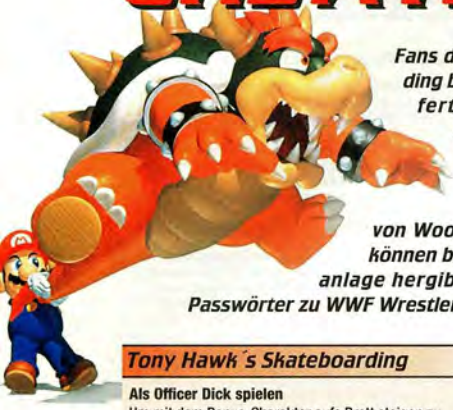
Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 5 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES



Fans der genialen Skateboardsimulation Tony Hawk's Skateboarding bekommen von uns diesmal die Spezialtricks der Skater geliefert. Steht ihr die ebenso spektakulären wie schwierigen Manöver, erhöht sich euer Punktekonto beträchtlich. Für Ridge Racer 64 haben wir ebenfalls ein paar Kniffe und Tricks ausfindig gemacht. Mit dem Code zum knuffigen Toy Story 2 sollte die Befreiung von Woody kein Problem mehr sein. Nostalgiefans können bei NBA Hangtime schummeln, was die Korbanlage hergibt, und für den Game Boy gibt es diesmal Passwörter zu WWF Wrestlemania 2000. Viel Spaß! Euer Jens Quentin

Tony Hawk´s Skateboarding

Als Officer Dick spielen
Um mit dem Bonus-Charakter aufs Brett steigen zu können, müsst ihr mit jedem Skater alle 30 Tapes im Career-Modus einsacken.

Spezialtricks der Skater
Drückt die nachfolgenden Tastenkombinationen, wenn die Energieleiste oben rechts gelb leuchtet, um wirklich fette Punkte zu kassieren.

Andrew Reynolds
Backflip: Oben, unten, C-rechts
Heeflip Bluntside: Unten, unten, C-oben
Triple Kickflip: Links, links, C-links

Bob Burnquist
One Footed Smith: Rechts, rechts, C-oben
Backflip: Oben, unten, C-rechts
Burntwist: Links, oben, C-oben

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk: Links, rechts, C-rechts
Varial Heelflip Judo: Unten, oben, C-links
Kickflip McTwist: Rechts, rechts, C-rechts

Chad Muska
Frontflip: Unten, oben, C-rechts
360 Shove-It Rewind: Rechts, rechts, C-links
One Footed 5-0 Thumpin': Rechts, unten, C-oben

FLIEG! Habt ihr die gelbe Energieleiste aufgeladen, winken fette Punktzahlen.

Elissa Steamer
Backflip: Oben, unten, C-rechts
Judo Madonna: Links, unten, C-rechts
Primo Grind: Links, links, C-oben

Geoff Rowley
Darkside Grind: Links, rechts, C-oben
Backflip: Oben, unten, C-rechts
Double Hardflip: Rechts, unten, C-links

Jamie Thomas
Frontflip: Unten, oben, C-rechts
540 Flip: Links, unten, C-links
One Footed Nosegrind: Oben, oben, C-oben

Kareem Campbell
Frontflip: Unten, oben, C-rechts
Kickflip Underflip: Links, rechts, C-links
Casper Slide: Oben, unten, C-oben

Rune Glifberg
Kickflip McTwist: Rechts, rechts, C-rechts
Christ Air: Links, rechts, C-rechts
Front Back Kickflip: Oben, unten, C-links

Tony Hawk
360 Flip To Mute: Unten, rechts, C-links
540 Board Varial: Links, links, C-links
Kickflip McTwist: Rechts, rechts, C-rechts
The 900 (Mit viel Schwung): Rechts, unten, C-rechts

Officer Dick:
Yeeeehaw Frontflip: Unten, oben, C-rechts
Assume The Position: Links, links, C-rechts
Neckbreak Grind: Links, rechts, C-oben

Toy Story 2 (US)

Mit dieser Kombination verschafft ihr euch Zutritt zu allen Levels:

Drückt im Startbildschirm (wenn Buzz Lightyear zu sehen ist) den Analog Stick vier Mal nach oben, zwei Mal nach unten, zwei Mal nach oben und dann drei Mal nach unten. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Geräusch.

BUZZ Im diesem Startbildschirm aktiviert ihr den Cheat.

NAHKAMPF Mit dem Trick gelangt ihr zu den Endgegnern.

Game Boy Cheats & Codes

WWF Wrestlemania 2000
Beginnt eine Meisterschaft und gebt dann die Passwörter ein, um gegen den jeweiligen Gegner anzutreten.

Billy Gunn

Gegner	Passwort
vs. Road Dogg	PJH!
vs. Val Venis	PJHT
vs. Jeff Jarrett	PJKB
vs. Shawn Michaels	PJM6
vs. Big Boss Man	PJN9
vs. Ken Shamrock	PJRW
vs. The Big Show	PJSS
vs. Shawn Michaels	PJWZ
vs. Triple H	PJXC
vs. X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
vs. Steve Austin	PJ18
vs. Undertaker	PJ3P
vs. Kane	PJ59
vs. The Rock	PJ7N
vs. Mankind	PJ!C
vs. Kane	PKBY
vs. The Big Show	PKDY

The Rock

Gegner	Passwort
vs. Ken Shamrock	FSDM
vs. Jeff Jarrett	FSH4
vs. Road Dogg	FSKN
vs. X-Pac	FSLH
vs. Mr. Ass	FSPL
vs. Val Venis	FSR6
vs. Big Bossman	FSS3
vs. X-Pac	FSW9
vs. Triple H	FSXP
vs. Shawn Michaels	FSZ7
vs. Big Show	FS2K
vs. Kane	FS30
vs. Mankind	FS6L
vs. Undertaker	FS7Z
vs. Stone Cold	FS!P
vs. Mankind FT	B8
vs. Big Bossman	FTD8

Steve Austin

Gegner	Passwort
vs. Ken Shamrock	CSD7
vs. Jeff Jarrett	CSGQ
vs. Road Dogg	CSK8
vs. X-Pac	CSL3
vs. Billy Gunn	CSP6
vs. Val Venis	CSQS
vs. Big Bossman	CSTP
vs. X-PAC	CSVW
vs. Triple H	CSX9
vs. Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
vs. Big Show	C525
vs. Kane	CS4L
vs. Mankind	CS66
vs. The Rock	CS8K
vs. The Undertaker	CS!9
vs. Mankind	CTCV
vs. Big Bossman	CTFV

Undertaker

Gegner	Passwort
vs. Val Venis	2BDM
vs. Road Dogg	2BH4
vs. X-PAC	2BKN
vs. Billy Gunn	2BLH
vs. Shamrock	2BPL
vs. Big Boss Man	2BRN
vs. Shawn Michaels	2BS3
vs. Billy Gunn	2BW9
vs. HHH	2BKP
vs. Kane	2B2K
vs. The Big Show	2B30
vs. Mankind	2B6L
vs. The Rock	2B7Z
vs. Austin	2B!P
vs. Mankind	2CB8
vs. Shawn Michaels	2CD8

Cheats & Codes Classic

NBA Hangtime (US)
Die folgenden Cheats könnt ihr mit dem Steuerkreuz aktivieren.

Große Köpfe: Oben, Turbo und Passen gleichzeitig drücken.

Riesenköpfe: Oben, oben, Passen, Turbo

Trefferquote: Das graue Steuerkreuz von oben angefangen im Uhrzeigersinn drehen.

Keine CPU-Unterstützung: Rechts gedrückt halten und zwei Mal Passen drücken.

Bunter Ball: Rechts halten und dann Schuss, Turbo und Passen drücken.

Spiel auf dem Dach: Links halten und drei Mal Turbo drücken.

Rodmans Haarfarbe ändern: Wählt die Chigaco Bulls an und drückt dann den Pass-Knopf.

Versteckte Spieler
Gebt den Namen ein und verwendet dann den vierstelligen Pincode.

Amrich	2020	Mdoc	2099
Ahrdwy	**0000**	**Mednik**	**6000**
Bardo	6000	Minife	6000
Carlos	**1010**	**Morris**	**6000**
Daniel	0604	Mortal	0004
Danr	**0000**	**Munday**	**5432**
Divita	0201	MXV	1014
Eddie	**6213**	**Nick**	**7000**
Eugene	6767	Nfunk	0101
GHill	**0000**	**Nobud**	**1010**
Jamie	1000	North	5050
Japple	**6660**	**Patf**	**2000**
Jason	0720	Perry	3500
JC	**0000**	**Pippen**	**0000**
Jigget	1010	Quin	0330
Jfer	**0503**	**Root**	**6000**
Jonbey	6000	Rodman	0000
Kemp	**0000**	**Shawn**	**0123**
Kombat	0004	Turmel	0322
Marty	**1010**		

Ridge Racer 64

Galaga `88 Mini-Spiel
Gewinnt das Ridge-Racer-Extreme-Extra-Rennen, um einen Level des Klassikers Galaga `88 zu spielen. Wenn ihr hier alle 40 Aliens erwischt, bekommt ihr den Galaga-`88-Bonuswagen.

Caddy-Wagen
Beginnt das Rennen auf der ersten Strecke im Grand-Prix-Modus. Dreht euch dann am Start herum und rast in Richtung Mauer, bis ihr diese passiert. Nun beginnt ein Rennen in umgekehrter Richtung. Gewinnt dieses Rennen, um einen leistungsstarken Caddy-Wagen zu bekommen.

Auswahlbildschirm
Im Auswahlbildschirm der Wagen oder der Trophäen könnt ihr mit C-oben, C-rechts, C-unten oder C-links die Kameraperspektive ändern und die Fahrzeuge drehen.

Verzerrungseffekt
Drückt während eines Replays C-links, um einen coolen Verzerrungseffekt zu aktivieren.

START Mit unseren Tipps und Tricks macht das rasante Rennvergnügen von Nintendo noch mehr Spaß.

WINBACK

Ein Killer-Satellit wurde von einer Gruppe Terroristen gestohlen und es liegt an euch, das S.C.A.T.-Kommando bei der Bereinigung der Situation zu unterstützen. Dazu geben wir euch hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu den ersten sieben Levels, zusammen mit ausführlichen Karten und allgemeinen Hinweisen, die euer Überleben erleichtern sollten.

Allgemeine Hinweise

Wie erledige ich Soldaten, ohne selbst verletzt zu werden?

Wenn ihr einem einzelnen Soldaten begegnet, solltet ihr ihn unter Dauerbeschuss nehmen, da er so keine Gelegenheit zur Gegenwehr besitzt. Bei einer größeren Gruppe von Gegnern wird die Angelegenheit kniffliger. In einem solchen Fall solltet ihr in Deckung kriechen, einen Feind ins Visier nehmen, schnell hochschnellen, ein paar Schüsse abgeben und dann wieder in Deckung gehen. Dies wiederholt ihr, bis alle Gegner tot sind. Behaltet aber immer eure Munition im Auge. Ihr könnt Feinde auch überraschen, indem ihr euch gegen eine Wand presst (drückt „A", wenn ihr euch der Mauer nähert). Dann könnt ihr mit einem Ausfallschritt zur Seite hechten, ein paar Schüsse abgeben und euch wieder zurück in Sicherheit begeben, indem ihr den „R"-Knopf drückt.

Kann ich Objekte in der Umgebung zerstören?

Zuweilen seht ihr Kisten, die ihr ins Visier nehmen könnt. Richtet eure Kanone darauf und schießt, wenn ihr ein Fadenkreuz seht. Nach einer Weile explodieren sie. Benutzt eure Pistole für diesen Zweck, um Munition zu sparen. Manchmal müsst ihr Kisten zerstören, um den Weg nach vorn freizulegen, manchmal verbergen sich in den Kisten nützliche Gegenstände. Neben diesen Kisten gilt es oft, Kontrollpulte zu zerstören. Diese kontrollieren zum Beispiel die Laserschranken, die euch oft den Weg versperren. Schließlich gibt es noch hochexplosive Kisten und Fässer. Haltet euch von diesen fern, wenn sie in die Luft gehen.

Sollte ich Erste-Hilfe-Kästen benutzen, wenn ich sie sehe?

Solltet ihr sie nicht benötigen, lasst sie einfach liegen. Ihr könnt später immer noch zurückkehren. Es ist besonders sinnvoll, sie liegen zu lassen, wenn ihr euren Weg noch einmal zurückverfolgen müsst. Es kann sein, dass ihr auf dem Rückweg sehr viel schwerer verwundet seid und den Kasten benötigt.

Wie gelange ich in Reichweite, um die Soldaten ins Visier nehmen zu können?

Solange ihr euch bewegt, fällt es den Soldaten schwer, euch zu treffen. Wenn sie sich am Boden oder hinter einem Hindernis befinden, solltet ihr kriechen und rennen, dann ist es noch leichter. Ihr könnt dann einfach wieder auftauchen und sie aus nächster Nähe aufs Korn nehmen.

Wie erhöhe ich die Reichweite meiner Pistole?

Es gibt einen kleinen Trick, um euer Reichweiten-Problem zu lösen. Nehmt ein Ziel mit dem Maschinengewehr ins Visier und wechselt anschließend wieder zu eurer Pistole. Das Fadenkreuz bleibt euch auf diese Weise erhalten und ihr könnt losfeuern.

OBJEKTE ZUM AUFSAMMELN

ERSTE-HILFE-KASTEN
Regeneriert ungefähr 50% eurer Lebensenergie und wird eingesetzt, sobald ihr ihn aufsammelt. Wartet also, bis ihr ihn wirklich braucht, und merkt euch, wo unbenutzte Kästen liegen, so dass ihr im Zweifelsfall zurückkehren könnt.

MUNITIONSKISTE
Munition für eure Schrotflinte

C4-SPRENGSTOFF
Damit könnt ihr Maschinengewehr-Nester und Installationen ausschalten.

MAGAZINE
Munition für euer Maschinengewehr

MUNITIONSPACK
Ermöglicht es euch, acht Projektile und ein Magazin mehr zu tragen. Es gibt einen Pack in Level 01 und einen in Level 02.

KANONEN, KANONEN, KANONEN

PISTOLE
Die Pistole ist eure Standardwaffe. Sie verfügt über unlimitierte Munition. Sie besitzt eine mittelmäßige Reichweite und acht .45-Kaliber-Kugeln pro Magazin. Wenn ihr einen Level nur unter Benutzung dieser Waffe beendet, erhaltet ihr einen Bonus von 100 Punkten.

SCHROTFLINTE
Eine Waffe für kurze Reichweite mit Streuwirkung (ihr könnt damit bis zu drei Feinde treffen, wenn sie nebeneinander stehen). Die Munition ist limitiert und beschränkt sich auf den Vorrat, den ihr findet oder Gegnern abnehmt. Jedes Magazin enthält acht 12mm-Projektile.

MASCHINENGEWEHR
Diese Waffe verfügt über eine hohe Feuerrate und große Reichweite, aber über sehr begrenzte Munition. Sie feuert 9mm-Kugeln, wobei jedes Magazin 30 dieser Kugeln enthält. Ihr solltet diese Waffe aufheben, um sie im Kampf gegen Endgegner oder viele Feinde auf einem Haufen einzusetzen.

RAKETENWERFER
Diese Waffe ist sehr langsam, richtet aber großen Schaden an, der den der anderen Waffen weit in den Schatten stellt. Die Raketen suchen ihr Ziel eigenständig, was die ganze Sache sehr vereinfacht. Allerdings seid ihr auf vier Raketen beschränkt.

Level 01 – Äußerer Bereich

Gibt es einen einfachen Weg, um die Soldaten auszuschalten?

1. Ihr findet zu Beginn zwei Soldaten, die zwischen den Kisten herumlungern. Eine dieser Kisten ist hochexplosiv. Jagt also einfach diese Kiste hoch, dann sind die Soldaten kein Problem mehr. Schaut euch anschließend den großen weißen Container an. Im Inneren findet ihr ein Magazin, eine Munitionskiste und etwas C4-Sprengstoff.

Was unternehme ich, wenn ich in der Nähe des Armeelastwagens bin?

2. Die zwei Soldaten schaltet ihr am besten aus, indem ihr euch hinter den Kisten versteckt, ab und zu aufspringt, ein paar Schüsse abgebt und dann wieder in Deckung geht. Hütet euch vor dem Scharfschützen auf dem Dach und stellt sicher, dass sich der Lastwagen immer zwischen euch und ihm befindet. Sobald ihr die zwei Soldaten erledigt habt, solltet ihr um den Lastwagen herumspringen und den Scharfschützen voll Blei pumpen.

Was befindet sich im Inneren des Gebäudes?

3. Im Gebäude findet ihr einen einzelnen Soldaten. Erledigt ihn noch nicht sofort. Geht hinter der Kiste in Deckung und wartet, bis er einen Erste-Hilfe-Kasten auf dem Tisch ablegt. Räumt ihn dann aus dem Weg und sammelt den Kasten und die Munitionskiste ein.

Wie komme ich an der Lichtschranke vorbei?

4. Berührt auf keinen Fall die rote Lichtschranke, da diese euch sofort tötet. Schießt stattdessen auf das Kontrollpult, das durch das rote Kabel mit der Lichtschranke verbunden ist. Sobald das Pult zerstört ist, verschwindet der Laser und ihr könnt passieren.

Wie komme ich an den Sandsäcken vorbei?

5. Geht hinter den Kisten in Deckung und schaltet die Soldaten hinter den Sandsäcken aus, indem ihr ab und zu aus eurer Deckung springt und ein paar Schüsse abgebt. Sobald ihr die Gegner aus dem Weg geräumt habt, solltet ihr die Kiste am Ende der Sandsack-Anlage zerschießen. Nun könnt ihr das Magazin einsammeln und euren Weg fortsetzen.

Wohin wende ich mich im Graben?

6. Geht nach vorne und deckt den Soldaten schnell mit Dauerfeuer ein. Wenn er euch entkommt, findet ihr ihn später hinter einigen Kisten kauernd wieder. Ihr müsst euch an der Kreuzung in jedem Fall rechts halten, um der Lichtschranke auszuweichen, und dann nach links schwenken und euch der Leiter nähern.

Wie schalte ich die Lichtschranke aus?

7. Überquert die nächste Brücke und geht in Richtung der Sandsäcke. Wenn ihr euch nähert, seht ihr einen Soldaten, der die Brücke zu eurer Linken überquert. Schaltet ihn aus und schießt dann auf das Kontrollpult, das ihr durch die Lücke sehen könnt. Ihr könnt nun zum Graben zurückkehren, müsst euch dabei aber mit neuen Gegnern auseinandersetzen.

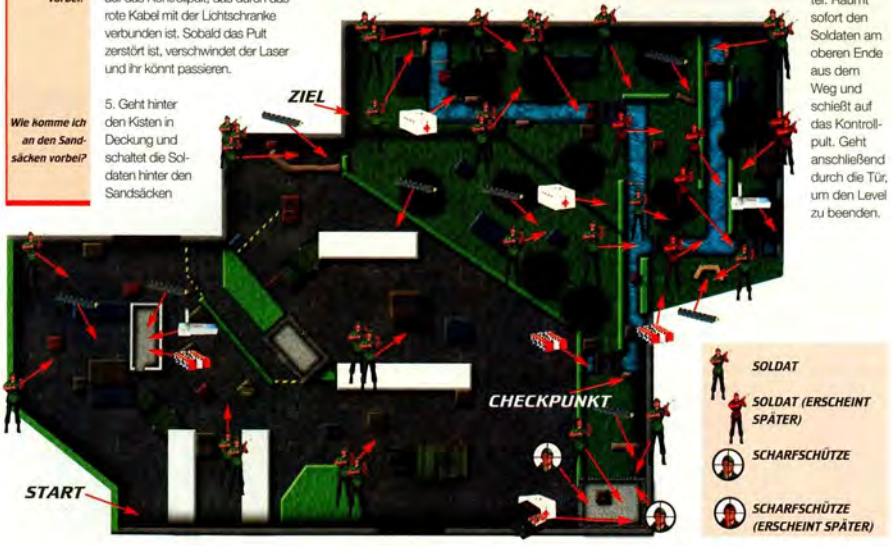
Was mache ich in dem Hinterhalt nach der Lichtschranke?

8. Eilt um die Ecke, dann nach vorne bis zu der Barriere und geht dahinter in Deckung. Auf der anderen Seite befinden sich drei Soldaten. Springt auf, feuert

ein paar Schüsse ab und geht wieder in Deckung. Der letzte Soldat wird zu entkommen versuchen, nehmt ihn also unter Dauerfeuer. Sind alle Gegner aus dem Weg geräumt, solltet ihr die Leiter benutzen, um nach oben zu klettern.

Wie komme ich am beweglichen Laser vorbei?

9. Ihr geratet erneut in einen Hinterhalt und solltet gehockt hinter der Kiste in Deckung verharren, während der Laser über euch hinweggleitet. Wenn er sich am anderen Ende des Grabens befindet, springt auf und feuert einige Schüsse auf die Soldaten ab, bevor ihr rechtzeitig wieder in Deckung geht. Achtet dabei immer auf den Laser. Wenn alle Soldaten tot sind, könnt ihr dem Laser folgen, solltet euch aber noch einmal kurz ducken, bevor er umkehrt. Wartet, bis er über euren Kopf hinweg ist, und rennt dann zur Leiter. Räumt sofort den Soldaten am oberen Ende aus dem Weg und schießt auf das Kontrollpult. Geht anschließend durch die Tür, um den Level zu beenden.



Level 02 – Äußerer Bereich

Was befindet sich in diesem Gebiet?

1. Nachdem ihr die Soldaten zu Beginn ausgeschaltet habt, betretet ihr ein großes, abgeschlossenes Gebiet, in dem ihr auf weitere Soldaten stoßt. Räumt den ersten durch Dauerbeschuss aus dem Weg und geht hinter der braunen Kiste in Deckung. Von hier aus könnt ihr in regelmäßigen Abständen aufspringen und die restlichen drei Soldaten ausschalten. Wenn ihr den richtigen Zeitpunkt erwischt, könnt ihr sie alle auf einmal erwischen, indem ihr auf das explosive Fass im hinteren Teil des Geländes schießt. Folgt anschließend der Rampe nach oben und geht an dem Lastwagen entlang. Schießt auf die Kiste in der Nähe und sammelt den Munitionspack im Inneren auf.

Was unternehme ich im Inneren?

2. Schießt auf das Kontrollpult, das ihr durch das Fenster zu eurer Linken seht, und geht anschließend in den Raum, um den Erste-Hilfe-Kasten einzusammeln. Geht anschließend in den Raum gegenüber und erschießt den Soldaten.

Was geschieht auf der Hauptebene?

3. Kriecht hinter das Fließband und schaltet den ersten Soldaten aus. Begebt euch anschließend in die Nähe der zerstörbaren Kiste und nehmt euch den Rest vor. Geht um das letzte Fließband herum und erschießt den Soldaten, der aus dem Gang kommt. Hütet euch dabei aber vor der Lichtschranke.

Wie komme ich an der Lichtschranke vorbei?

4. Benutzt das Kontrollpult an der Wand und geht hinter dem Fließband in Deckung, um dann die beiden Soldaten auszuschalten, die hinter euch erschienen sind. Geht anschließend zurück zum zweiten Fließband und schaut nach Süden. Ihr solltet nun das Kontrollpult für die Lichtschranke sehen und sie dort ausschalten können.

Was unternehme ich draußen bei der Lichtschranke?

5. Ignoriert die Lichtschranke und begebt euch wieder zurück in das Gebäude. Die Wand zu eurer Rechten fliegt nun in die Luft und zwei Soldaten stürmen auf euch zu. Schaltet sie aus und begebt euch in den frisch geöffneten Raum. Dort zerstört ihr die zwei Kisten und geht dann zur Leiter (dem Checkpunkt).

Wie durchquere ich den zweiten Raum mit Fließbändern?

6. Stellt euch neben das Fließband und haltet euch immer hinter den Kisten, die sich darauf bewegen. Solange ihr euch immer hinter ihnen haltet, werden euch die Soldaten nicht sehen. Am Ende könnt ihr dann aus der Deckung springen und sie erledigen. Sollten euch die Soldaten erblicken, stürmen zwei weitere Feinde in den Raum, so dass ihr hinter den Kisten in Deckung gehen müsst, um sie zu bekämpfen.

Was befindet sich hinter der Tür?

7. Ihr befindet euch nun wieder in dem Teil des Levels 01, den ihr zuvor umlaufen habt. Dieses Mal solltet ihr euch nach unten zu dem Gebäude begeben und mittels des Ausfallschrittes von der Mauer weg die beiden Soldaten im Inneren erledigen. Anschließend sammelt ihr den Erste-Hilfe-Kasten und den Schlüssel ein und rennt zurück und durch die Tür. Ignoriert dabei die Soldaten auf der anderen Seite der Mauer.

Was hat sich auf dem Rückweg geändert?

8. Wenn ihr durch die Tür geht, stellt ihr fest, dass ein Scharfschütze am Ende des Containers und einer am oberen Ende der Leiter auf dem Dach wartet. Um den Container herum werdet ihr zudem zwei weitere Soldaten hinter Sandsäcken finden. Rennt nahe heran und geht hinter der Barriere in Deckung, um die Soldaten zu erledigen. Geht dann durch die Tür am oberen Ende der Rampe.

Hat sich im Inneren irgendetwas geändert?

9. Ein Soldat wartet am Ende des Korridors. Schaltet ihn aus und rennt in den Raum. Geht dort sofort in Deckung. Es warten drei weitere Soldaten auf euch, jeder hinter einem der Fließbänder. Räumt sie vorsichtig aus dem Weg, einen nach dem anderen. Draußen angekommen, müsst ihr euch weiteren Soldaten stellen, bis ihr schließlich die verschlossene Tür erreicht und den Schlüssel benutzen könnt.

Level 03 – Äußerer Bereich

Wohin wende ich mich bei all den Lichtschranken?

1. Schießt auf die Kiste am Ende der grasbewachsenen Mauer und geht auf den Rasen. Erledigt den Soldaten hinter der ersten Kiste und geht weiter zu dem Stapel Kisten. Auf der Spitze des Stapels befindet sich ein weiterer Soldat. Weiter vorne zu eurer Rechten kreuzt ein Soldat euren Weg, nachdem er eine weitere Lichtschranke aktiviert hat. Erledigt ihn und geht anschließend in Deckung, da sich hinter den Fenstern gegenüber zwei Scharfschützen verbergen.

Wie komme ich an der Doppel-Lichtschranke vorbei?

2. Schießt auf das Kontrollpult für die untere Lichtschranke und kriecht dann unter der höheren Schranke hindurch. Habt ihr sie hinter euch gelassen, könnt ihr die Kontrollpulte zu eurer Linken und Rechten zerschießen. Folgt nun dem Pfad nach links und zerstört die Kiste hinter der Barriere am Ende. Dort findet ihr einen Erste-Hilfe-Kasten.

Wo ist der Checkpunkt?

3. Geht am Lastwagen vorbei und erledigt die drei Soldaten hinter den Sandsäcken, bevor ihr die Kiste zu eurer Rechten zerstört und um die Barriere herumgeht. Geht an der blauen Kiste vorbei, dann nach links und auf den Rasen, wo es zwei weitere Soldaten direkt vor euch aus dem Weg zu räumen gilt, die sich hinter der braunen Kiste verbergen. Wenn ihr Glück habt, erschießt einer der beiden den anderen versehentlich. Ein dritter Soldat nähert sich von der Grasmauer aus und positioniert sich hinter der letzten blauen Kiste. Springt um die Ecke und mäht ihn nieder. Lauft anschließend durch die Lücke. Dort befindet sich der Checkpunkt.

Wie verfahre ich mit dem Maschinengewehr-Nest auf dem Parkplatz?

4. Geht um den Truck herum und nach oben in Richtung der Sandsäcke. Platziert eine Ladung C-4 und versteckt euch bis zur Detonation hinter dem Truck. Ihr solltet ein Grunzen aus Richtung des Nestes hören und könnt euch nun frei auf dem Parkplatz bewegen. Geht durch die Schranke vor dem Maschinengewehr-Nest und dann nach rechts, wo ihr auf drei weitere Soldaten und einige Lichtschranken trefft.

Wie deaktiviere ich die Lichtschranken?

5. Geht wieder zurück zu der Mauer im Süden und dann auf den Rasen im Osten. Begebt euch auf die andere Seite der Grasfläche und schießt auf das Kontrollpult für den Laser, das ihr dort sehen könnt.

Die Tür ist verschlossen? Was muss ich tun?

6. Ignoriert vorerst die Tür. Geht stattdessen herum und begebt euch in Richtung der blauen Kiste. Nach der Zwischenszene solltet ihr hinter der Wand in Deckung gehen und die beiden Scharfschützen auf dem Dach des kleinen Gebäudes ausschalten. Schaut nun hinter euch auf den elektrischen Zaun und schießt auf das Kontrollpult. Geht nach innen und erschießt den Soldaten, bevor ihr den Schlüssel in der Ecke einsammelt. Zwei weitere Soldaten nähern sich nun auf der anderen Seite des Zauns. Kriecht also hinter die braune Kiste und schaltet sie aus.

Was mache ich mit dem Schlüssel?

7. Geht zurück zu der verschlossenen Tür und öffnet sie. Benutzt das Kontroll-Pult, um die Leiter im hinteren Teil herunterzufahren, und geht zu ihr herüber. Auf dem Dach findet ihr den wundervollen Raketenwerfer. Außerdem stellt ihr fest, dass draußen zwei weitere Soldaten Posten bezogen haben. Setzt eure erste Rakete ein, um die Soldaten zu erledigen, und benutzt dann eure Pistole, um das Kontrollpult oben auf der blauen Kiste zu zerschießen.

Wohin gehe ich, wenn ich den Raketenwerfer habe?

8. Geht zurück zum Parkplatz und räumt dabei die Soldaten aus dem Weg. Geht hinüber zu der Stelle, an der sich die Lichtschranke befunden hat, und geht hinter der braunen Kiste in Deckung, um die drei Soldaten auszuschalten, die auf euch zustürmen. Anschließend könnt ihr zur Haupttür joggen, durch sie hindurchgehen und damit den Level beenden.

Level 4 – Hauptbüro

Was geschieht im Hauptbüro?

1. Ihr werdet sofort von Lila angegriffen, einer durchgeknallten Frau mit .50-Kaliber-Maschinengewehr und hysterischem Lachen. Nach kurzer Zeit gesellt sich ein weiterer waffenstarrender Irrer zu ihr, der sich hinter einer Kiste versteckt hält.

Was sollte ich als Erstes unternehmen?

2. Den Handlanger solltet ihr als Erstes erledigen. Wartet, bis er von rechts ankommt, dreht euch dann um die linke Seite der Säule herum, hinter der ihr den Level beginnt, und lauft dann mit dem Maschinengewehr im Anschlag auf ihn zu. Sobald er tot ist, lauft ihr weiter, bis ihr euch hinter der gegenüberliegenden Säule in Sicherheit bringen könnt. Solltet ihr für den Einsatz die Pistole verwenden, dann solltet ihr an dem Soldaten vorbei zu der Kiste in der Nähe des Erste-Hilfe-Kastens laufen und hinter dieser in Deckung gehen. Schaltet dann schnell von dort den Soldaten aus, bevor Lila wieder zurückkommt.

Welche Waffe sollte ich benutzen?

3. Die Schrotflinte ist mit Abstand die beste Wahl, um mit diesem Psychopathen umzugehen. Sollte es Probleme geben, könnt ihr natürlich auch den Raketenwerfer auspacken, solltet ihn aber eigentlich für die etwas schwierigeren Bosse aufheben. Außerdem ist er sehr langsam und ungenau. Am kniffligsten ist es, die Dame mit der Pistole zu besiegen. Dies erfordert eine Unmenge an Geduld, bringt euch aber einen 100-Punkte-Bonus.

Wie kann ich Lila besiegen?

4. Lila rennt wie von Sinnen durch den Raum und schießt dabei wild um sich. Sie gibt dabei immer für ein paar Sekunden Dauerfeuer und läuft dann an eine andere Stelle. Ihr solltet euch immer hinter einer Säule in Deckung befinden, wenn sie zu ballern beginnt. Wenn sie anschließend zu laufen beginnt, springt ihr schnell aus der Deckung und pumpt sie mit ein bis drei Ladungen aus eurer Schrotflinte voll. Anschließend müsst ihr, abhängig von ihrer Position, zu einer anderen Säule laufen und dort in Deckung gehen.

Mir geht die Lebensenergie aus, was kann ich tun?

5. In zwei Ecken des Raumes befinden sich Erste-Hilfe-Kästen. Ihr müsst aber vorsichtig sein, wenn ihr euch den Kisten nähert, damit Lila euch nicht erwischt. Wartet, bis sie auf der anderen Seite des Raumes ist, nehmt dann die Kästen und bringt euch umgehend wieder hinter einer Säule in Sicherheit.

Lohnt es sich, herumzulaufen und hinter Kisten in Deckung zu gehen?

6. Wenn ihr euch bewegt, seid ihr allgemein schwerer zu treffen. Wenn ihr euch allerdings hinter einer der Säulen befindet, seid ihr noch schwerer zu treffen. Lauft also nur herum, wenn wirklich Notwendigkeit besteht. Zu den Kisten: Sie sind alle zerbrechlich und bieten daher denkbar schlechten Schutz vor jemanden, der auf alles schießt, was sich in seinem Sichtkreis befindet.

Wann stirbt sie denn endlich?

7. Behaltet ihre Energieanzeige am linken oberen Rand des Bildschirmes im Auge. Wenn diese sich dem Ende neigt, wird Lila versuchen, nahe an euch heranzukommen, um euch mit Tritten den Rest zu geben. Bereitet euch darauf vor und weicht gegebenenfalls aus. Pumpt dann ein paar Schrotkugeln direkt in ihr Gesicht und sie bricht vor euren Füßen zusammen. Damit ist der Level beendet.

Level 5 – Hauptbüro

Was unternehme ich am Anfang?

1. Geht durch die Tür zu eurer Rechten und erledigt den Soldaten in der Nähe der Toiletten. Nehmt bei Bedarf den Erste-Hilfe-Kasten und geht zurück in den Korridor. Wenn ihr euch die Ecke genauer anseht, werdet ihr ein Licht bemerken, das ab und zu über den Boden flackert. Dies bedeutet, dass der Soldat auf der anderen Seite gerade in eure Richtung schaut. Wartet, bis das Licht verschwindet, springt dann um die Ecke und beendet die Suche und das Leben des Soldaten.

Wie komme ich durch das Rolltor?

2. Kriecht einfach unter dem Tor hindurch. Ihr könnt euch daraufhin eine Zwischenszene anschauen. Sobald ihr die Kontrolle wiedererlangt, solltet ihr schnell den Soldaten vor euch erledigen und dann hinter der braunen Kiste Schutz suchen, um den zwei Soldaten begegnen zu können, die sich euch von hinten nähern. Geht anschließend um die zweite Ecke und nehmt die Treppe nach unten. Am Fuß der Treppe befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten, falls ihr ihn benötigen solltet.

Was befindet sich auf der unteren Ebene?

3. Geht durch die Tür im Raum mit dem Boiler und geht durch den Durchgang am Ende in die Kanalisation hinein (ignoriert dabei die Tür zu eurer Rechten, da sie nur von der anderen Seite geöffnet werden kann). Erledigt den Soldaten am anderen Ufer, bewegt euch dann ein paar Schritte nach links und kümmert euch um die zwei Soldaten, die nun um die Ecke kommen.

Wie komme ich an der Lichtschranke vorbei?

4. Stellt euch kurz vor den Laserstrahl, wartet, bis er für einen Moment verschwindet, und lauft schnell nach vorne. Benutzt anschließend das Kontrollpult an der Wand um die Ecke und dreht euch schnell um, da euch zwei weitere Gegner erwarten. Einer befindet sich um die nächste Ecke, einer auf der anderen Seite des Kanals.

Wie gelange ich über den Kanal?

5. Mithilfe des Kontrollpultes habt ihr eine Kiste bewegt, die nun eine Brücke über den Kanal bildet. Geht hinüber auf die andere Seite. Zu eurer Linken befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten; euer eigentlicher Weg führt aber nach rechts. Eliminiert die beiden Soldaten vor euch und aktiviert das Kontrollpult an der Wand, um die Brücke auszufahren. Geht über die Brücke und räumt zwei weitere Soldaten aus dem Weg, bevor ihr durch die Tür geht.

Was befindet sich hinter der Tür in der Kanalisation?

6. Geht um die erste Maschine zu eurer Linken herum und erledigt den Soldaten, bevor er entkommen kann. Springt dann um die zweite Maschine herum und hechtet sofort wieder in Deckung. Durch diese Aktion bringt ihr die Soldaten in der Nähe dazu, Position zu beziehen. Bringt euch nun sorgfältig in Stellung, so dass ihr die explosive Kiste an der Südwand anvisieren könnt. Lasst sie hochgehen und lauft dann um die Ecke, um den einzig verbliebenen Soldaten am Ende des Raumes auszuschalten.

Wo ist der Express-Aufzug?

7. Geht durch die Tür, über der sich das gelbe Licht befindet. Benutzt die Maschinen und Kisten als Deckung, so dass ihr gefahrlos die drei Soldaten erledigen könnt. Geht dann zur anderen Seite des Raumes hinüber, wo sich der Express-Aufzug befindet. Benutzt diesen, um den Level zu beenden.

Level 6 – Hauptbüro

Wie fange ich an?

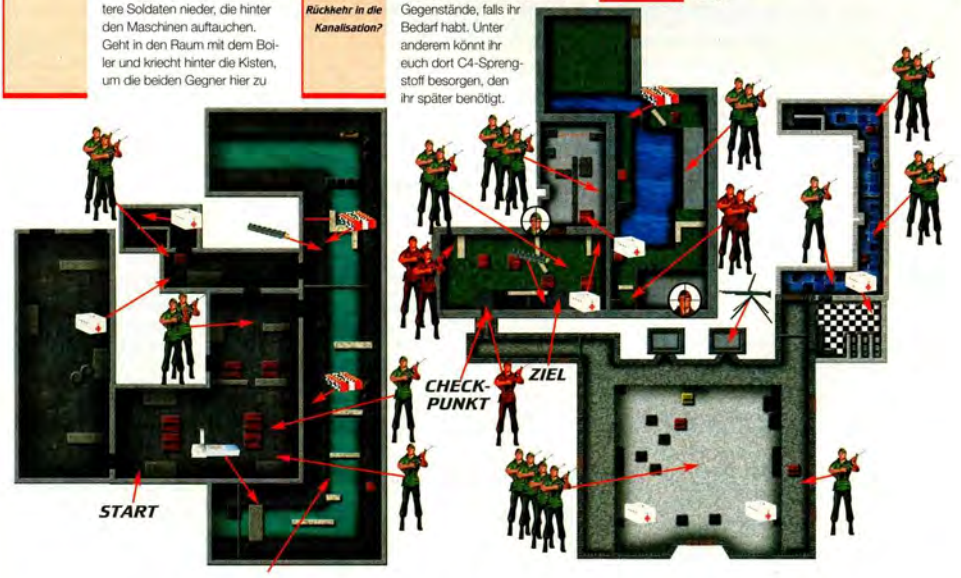
1. Lauft zu den Kisten direkt vor euch und geht in Deckung. Schaltet dann die zwei Soldaten vor euch aus. Eilt anschließend um die Ecke und mäht zwei weitere Soldaten nieder, die hinter den Maschinen auftauchen. Geht in den Raum mit dem Boiler und kriecht hinter die Kisten, um die beiden Gegner hier zu beseitigen. Nun könnt ihr die Kisten zerstören und durch die Tür gehen.

Lohnt sich die Rückkehr in die Kanalisation?

2. Es gibt dort einige nützliche Gegenstände, falls ihr Bedarf habt. Unter anderem könnt ihr euch dort C4-Sprengstoff besorgen, den ihr später benötigt.

Was befindet sich am oberen Ende der Treppe?

3. Beseitigt schnell erst den Soldaten mit der Lampe am Ende der Treppe, dann den anderen, der nach kurzer Zeit um die Ecke biegt.



Folgt nun dem Gang und geht hinter der braunen Kiste in Deckung. Erledigt den Soldaten, den ihr sehen könnt, und hechtet anschließend um die Kiste herum, um den Gegner zu erwischen, der auf der anderen Seite hockt. Seid ihr dabei schnell genug, steht der Soldat hinter der nächsten Ecke immer noch tatenlos herum und wartet nur darauf, dass ihr ihm in den Rücken schießt.

Was befindet sich im Foyer?

4. In dem Foyer, in dem ihr gegen Lila gekämpft hattet, befindet sich nun eine kleine Armee von Soldaten, (unter anderem einer auf der Balustrade) und ein Maschinengewehr-Nest. Versteckt euch hinter den Kisten und schaltet die Soldaten aus. Geht dann zu der Wand neben dem Maschinengewehr hinüber und platziert eine Ladung C4. Geht um die Ecke und lasst sie detonieren. Ihr könnt nun die Kontrolle über die Wumme übernehmen, falls ihr wollt (mit dem „A"-Knopf). Wenn ihr fertig seid, solltet ihr durch das zerstörte Gitter kriechen und durch die Tür gehen, die mit „Exit" beschrieben ist. Hier befindet sich der Checkpunkt.

Was finde ich draußen?

5. Begebt euch schleunigst hinter die Sandsäcke, um die zwei Soldaten und den Scharfschützen auszuschalten. Geht dann auf die andere Seite des Hofes, indem ihr die Kiste zerschießt, und geht dort erneut hinter den Sandsäcken in Deckung. Sprintet anschließend den Weg zurück, den ihr gekommen seid, und erledigt die zwei Soldaten, die hinter euch erschienen sind.

Wie komme ich an der beweglichen Lichtschranke vorbei?

6. Auf der anderen Seite der Tür seht ihr eine Lichtschranke, die sich nach oben und unten bewegt. Schaltet zunächst die drei Soldaten hinter der Schranke zu eurer Rechten aus, kriecht dann vor den Laser und rollt euch nach vorne ab, wenn er sich an seinem höchsten Punkt befindet (bewegt euch dazu nach vorne, während ihr kriecht, und drückt den „A"-Knopf). Sobald ihr die Lichtschranke hinter euch gelassen habt, solltet ihr euch der Tür zuwenden. Falls ihr Erfrischung benötigt, könnt ihr euch an dem Erste-Hilfe-Kasten in der Kiste bedienen. Geht nun durch die Tür.

Wie verhalte ich mich, wenn ich mich ein zweites Mal nach draußen begebe?

7. Erledigt die zwei Wachen auf der Brücke direkt vor euch und nehmt euch dann die Munition zu eurer Linken. Zerstört anschließend die Kiste, die sich auf der brauen Box befindet. Zwei weitere Soldaten und ein Scharfschütze geben sich nun zu erkennen, die ihr sogleich aus dem Weg räumen solltet. Schießt anschließend auf das Kontrollpult für den Laser, das ihr nunmehr freigelegt habt.

Wie gelange ich an das Ende des Levels?

8. Geht zurück über die Lichtschranke und in den ersten Hof. Duckt euch hinter der Mauer und erledigt den Soldaten, der die Treppe herunterkommt. Anschließend könnt ihr euererseits die Treppe benutzen und durch die Tür in die zweite Etage und den nächsten Level gehen.

Level 7 – Hauptbüro

Wie fange ich an?

1. Kriecht durch das Loch in dem Rollgitter und geht zur Tür am Ende des Balkons. Begebt euch in den Vorlesungsraum und geht hinter der Kiste in Deckung, um die drei Soldaten auszuschalten. Geht anschließend durch die Tür am Ende und zerstört die zwei Kisten, die sich dort befinden. Dahinter befindet sich ein Soldat, den ihr gleich mit aus dem Weg räumen solltet.

Wie deaktiviere ich die Lichtschranke auf dem Balkon?

2. Schießt auf das Kontrollpult, ohne die Reihe von Kisten zu passieren. Ihr könnt nun zurück auf den Balkon gehen und werdet feststellen, dass der Laser verschwunden ist. Wenn ihr die Linie überquert, erscheint eine blaue Lichtschranke. Durchbrecht ihr sie, werden mehr Soldaten in den Vorlesungsraum stürmen.

Wohin wende ich mich von dem Korridor auf der anderen Seite aus?

3. Vorbei an dem deaktivierten Laser, findet ihr zwei weitere Soldaten und eine neue Lichtschranke zu eurer Rechten. Dreht euch aber zunächst nach links und geht durch die Tür, die sich nun rechts befindet. Eliminiert die Soldaten und zerstört den Glasschirm. Stürmt durch den kleinen Raum und in den Bereich hinter dem elektrischen Zaun. Von hier aus könnt ihr das Kontrollpult für die Lichtschranke zerschießen.

Mein Ausgang ist blockiert. Wohin wende ich mich?

4. Geht durch die Tür in der Südwand, geht im Raum umher und erledigt die Soldaten. Wenn ihr die Tür auf der anderen Seite erreicht, solltet ihr die explosive Kiste zerschießen. Dies zerstört die braune Kiste an der Nordwand, wodurch ihr noch einmal durch den Raum gehen und den Sprengstoff der Terroristen entschärfen könnt.

Was mache ich, nachdem ich die erste Sprengladung entschärft habe?

5. Wenn ihr den Sprengstoff entschärft habt, könnt ihr euch zurück auf den Balkon begeben und hinter der Kiste in Deckung gehen. Erledigt die Soldaten und rennt dann nach vorne zu den Aufzügen, um dort hinter der nächsten Kiste in Deckung zu gehen. Zwei weitere Soldaten erscheinen von rechts. Habt ihr diese aus dem Weg geräumt, solltet ihr durch das Gitter kriechen und die Tür direkt zu eurer Rechten nehmen.

Wo ist der erste Checkpunkt?

6. Die Tür am Fuß der Feuertreppe führt über den ersten Checkpunkt zurück in das Gebäude. Vorher könnt ihr bei Bedarf zurück in das nördliche Gebäude gehen, um dort zusätzliche Munition und einen Erste-Hilfe-Kasten einzusammeln, wobei euch nur drei Soldaten dabei im Weg stehen.

Wohin wende ich mich im Erdgeschoss?

7. Ignoriert den Laser und geht durch die Tür zu eurer Rechten. Erledigt die zwei Soldaten und kriecht dann durch das Loch im hinteren Teil. Ihr gelangt nun in einen Raum voller Kisten; hinter einer davon solltet ihr umgehend in Deckung gehen. Arbeitet euch langsam durch den Raum hindurch und räumt dabei alle Soldaten und die explosive Kiste aus dem Weg. Anschließend geht ihr durch die Tür.

Was erwartet mich im Foyer?

8. Auf dem Balkon erwarten euch nun einige Soldaten. Glücklicherweise befinden sie sich alle in der Nähe einiger explosiver Kisten und sollten daher kein großes Problem darstellen. Anschließend solltet ihr den Raum durchqueren und in Richtung des Maschinengewehrs rennen, dem sich auch zwei Gegner nähern, die ihr schnell erschießen solltet. Ein Rolltor fährt nun herunter und blockiert den nördlichen Korridor.

Was unternehme ich im Konferenzraum?

9. Zerstört als erstes das Kontrollpult für die Lichtschranke bei dem anderen Gitter und geht dann durch die etwas südlich gelegene Tür im Osten. Begebt euch hinter den Schirm und erledigt die drei Soldaten. Geht anschließend durch die hintere Tür und beseitigt die beiden Wachen mit den Lampen.

Knuddeln oder kämpfen?

Wenn du jetzt für N-ZONE einen neuen Abonnenten wirbst, kannst du dir eine der folgenden Prämien aussuchen:

© 1995 Nintendo/Creatures, Inc./GAME FREAK, Inc. © 1998 Nintendo

POKéMON Pikachu™ Ped-o-Meter

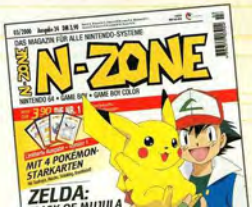
Holt euch den gelben Star der Pokémon-Familie als elektronisches Haustier nach Hause. Je intensiver ihr euch um den Kleinen kümmert, desto beliebter macht ihr euch natürlich bei ihm. Eine Bildschirmanzeige sagt euch, wie hoch ihr gerade in Pikachus Gunst steht.

Donkey Kong 64

Im weitläufigen 3D-Jump&Run mit Expansion Pak muss Donkey Kong seine Freunde Diddy, Tiny, Lanky und Chunky retten und darüber hinaus goldene Bananen, Blaupausen, Medaillen und vieles mehr einsammeln, um schließlich Gegenspieler K. Rool zu bezwingen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.



JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung)
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Ihr könnt euch auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Folgende Prämie wird gewünscht:
(Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

- ○ **Pikachu Ped-o-Meter** mit Zuzahlung von DM 10,- zzgl. Nachnahmegebühr (Art.-Nr.: TK2500002)
- ○ **Donkey Kong 64** mit Zuzahlung von DM 69,- zzgl. Nachnahmegebühr (Art.-Nr.: TK2900014)

Datum, 1. Unterschrift Abonnent bzw. Erziehungsber.

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung könnt Ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: N-ZONE, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift Abonnent bzw. Erziehungsber.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
  Kreditinstitut

  Konto-Nr.

  BLZ

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3N011

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: N-ZONE, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Nun könnt ihr die Kisten zerstören, welche die Tür blockieren. Diesen Weg nach draußen solltet ihr aber nicht wählen, sondern stattdessen die nördliche Wand absuchen. Ihr findet dort ein weiteres Loch, durch das ihr kriechen könnt.

Was unternehme ich im Pausenraum?

10. Erschießt schnell die beiden Soldaten und schaut euch die Zwischenszene an. Geht nun durch die Tür und dann nach links durch die nächste Tür. Hier solltet ihr erst die Kiste und dann das Kontrollpult zerstören. Geht anschließend zurück in den Pausenraum, nehmt den Erste-Hilfe-Kasten und entschärft die zweite Sprengladung.

Was mache ich, nachdem ich die zweite Sprengladung entschärft habe?

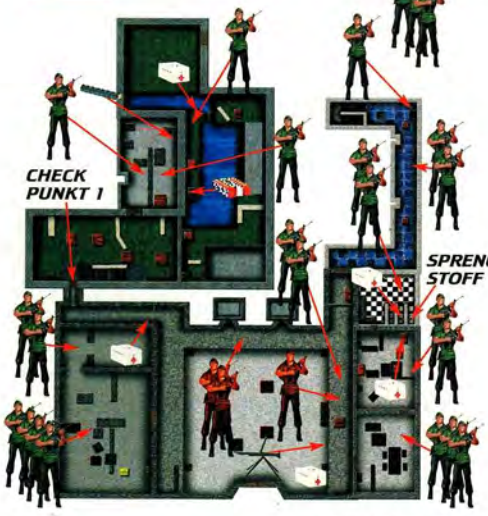
11. Geht hinaus in den Korridor und um die Ecke. Versteckt euch dann schleunigst hinter der Säule und wartet, bis der Soldat die explosive Kiste erreicht. Benutzt diese, um ihn schnell zu beseitigen, und erledigt dann den zweiten Soldaten, der sich ein Stück weiter im Korridor aufhält. Eilt anschließend zur nächsten Säule und zerstört die explosive Kiste, um den Gegner in der Ecke zu beseitigen. Nun könnt ihr euch nach unten begeben, den Erste-Hilfe-Kasten aufsammeln und durch die Tür zum zweiten Checkpunkt gehen.

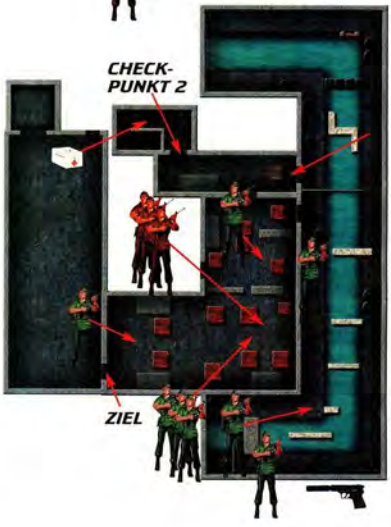
Was befindet sich im Keller?

12. Erschießt den Soldaten, der durch die hintere Tür eintritt, und geht dann nach rechts. Seid nun äußerst vorsichtig: Der ganze Raum ist voller Sprengstoff, ihr müsst also sehr genau zielen. Geht zunächst durch die Tür zu eurer Linken und holt euch den Schalldämpfer. Hierzu müsst ihr vier Soldaten beseitigen, die aber kein großes Problem darstellen dürften. Begebt euch anschließend zurück in den Raum mit dem Sprengstoff.

Wie durchquere ich den verminten Raum?

13. Erledigt schnell den ersten Soldaten, bevor er entkommen kann. Den zweiten Soldaten könnt ihr durch die Lücke in den Maschinen erschießen, während er patrouilliert. Springt dann um die Ecke, stellt sicher, dass ihr das richtige Ziel anvisiert, und beseitigt die übrigen Soldaten. Eilt nun zum Ende des Raumes und aktiviert – nach Betrachten der Zwischenszene – das Kontrollpult, um alle Kisten zur Explosion zu bringen. Dadurch beseitigt ihr alle Soldaten, die den Raum mittlerweile betreten haben. Geht zurück in den Raum, um alle Gegenstände der getöteten Gegner einzusammeln, und begebt euch dann durch die Tür. Dies ist das Ende des Levels.





Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk./tausche DK 64, ISS 64, suche Turok, Rage Wars, Armorines, NES uk, Jet Force Gemini. Preis VB. Tel.: 034324/22190 ab 18 Uhr

Verkaufe N64 + Controller + Rumble Pak, Memory Card + Zelda + alle 20 NES, die ich habe (26) + alle anderen Zeitungen für 200,- DM + Porto + NN. Tel.: 03408825704 Nico

Verk./tau. Armorines (70,- DM), Shadowm., ISS 98, V-Rally, F1 WGP (je 40,- DM). Suche Fifa 99, NHL 99, Ego-Shooter, Vigil. 8: 2nd, NBA Live 00, SW Racer.
Tel.: 09241/6205 Daniel

Verkaufe/tausche Super Mario 64, Lylat Wars, Yoshi's Story, Rayman 2, NBA Courtside und Silicon Valley. Preis VB. Tel.: 0201/497115 Christian

Tausche Shadow Man, Turok 1 + 2 (uk), TG Overdrive, Bio Freaks, Mace (uk) gegen Hybrid Heaven, Wrestling- Spiele, XG2, Roadsters Trophy. Tel.: 05266/8162 fragt nach Manuel

Verk./tausche C&C, Donkey Kong 64 ohne Expansion Pak, WWF War Zone, Wave Race, Lylat Wars, 1080°, suche billig: Rumble Pak(s), Kampfspiel. Tel.: 07141/63645

Verk. Super Mario 64, Fighters Destiny, Bio Freaks, Int. Superstar Soccer 98, WWF Attitude, Wrestle Man. Tel.: 08431/618448, Mail: jaws-1974@neusob.de

Verk. N64 + 2 Pads + R. Pak + Mem. Card + Kompl.-Lös. + 4 Spiele (Mario, F-Zero, Bust-A-Move 2, Zelda), alles verpackt mit Anleitung, NP 900,- DM, VP 500,- DM. Tel.: 089/8417594

Saubillig! Nintendo 64, 3 Controller, 2 Spiele, Exp. Pak, Contr. Pak, Rumble Pak und vieles mehr für nur 275,- DM, ruft an.
Tel.: 07835/8818 Andreas

Verkaufe folgende Nintendo-64-Spiele: F-Zero X, Super Mario 64, 1080° Snowboarding, neues Expansion Pak, je 40,- DM, komp. 150,- DM. Tel.: 07222/69993

SUCHE NINTENDO 64

Suche Turok 1, wenn es geht, deutsche Version, bitte mit Verp. u. Anleitung. Verhandlungsbasis 35,- bis 50,- DM.
Tel.: 08450/909628 fragt nach Stefan

Suche günstig South Park Rally 64.
Tel.: 03493/24900 fragt nach Tino

Ich würde gerne ein Nintendo haben – es sollte zwischen 70,- und 90,- DM kosten. Georg Petersen, Buntspechtweg 40, 53123 Bonn

Suche billiges DK 64, wer verkauft es mir für 85,- bis 95,- DM? Ruft an. Tel.: 030/3668305 16-20 Uhr, fragt nach David

Suche Chameleon Twist 2, tausche gegen Earth Worm Jim 3D oder kaufe.
Tel.: 02151/770757

Suche Rainbow Six, Toy Story 2, Rayman 2, South Park, Jet Force Gemini u. Castlevania, zahle bis 50,- DM o. g. ISS 64 o. Turok 1 + 2.
Tel.: 02445/7374

Suche Shadowman, tausche nur! An alle Schweizer: Ruft an unter dieser Nummer und fragt nach David: Tel.: 0041/628732936 oder mailt mir: david.marone@bluewin.ch

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe für N64: Star Wars Racer 70,- DM, Shadowman PAL 80,- DM, Armorines PAL 80,- DM, & Exp. Pak 30,- DM. Tel. 0173/2994871 18-20 Uhr, Michael

Super Mario 50,- DM, F-1 World Grand Prix 60,- DM, Mischief Makers 40,- DM, Banjo-Kazooie 70,- DM, Pilot Wings 64 60,- DM.
Tel.: 07229/3777 fragt nach Richard

Worms Armageddon DM 70,-.
Tel. 03473/818177 nach Henning fragen

Verkaufe: N64 + MC + RP + 2 Joyp. Nur zsm. 250,- DM. Spiele: M64, MK, DKR, SSB, Mission: I, Zelda, Turok, Lylatwars, BK, Extreme G, Yoshi's S, je 50,- DM. Tel.: 089/3142752

Verkaufe WCW Mayhem oder tausche gegen Wrestlemania 2000. Tel.: 06034/1440

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen: u.a. Rare-Ego-Shooter, Turok 2, Ready to Rumble Boxing für 425,- DM (3.000,- ATS). Ruft an und fragt nach Lino. Tel.: +4312639445

Verk: F-Zero X 30,- DM, Clay F. 20,- DM, Iggy's R.B. 25,- DM, GASP 20,- DM, 4-Meg-Speicherkarte 10,- DM, Rumble Pak inkl. 1-Meg-Speicherkarte 20,- DM. Tel.: 07543/8942 ab 18 Uhr

Zelda für 50,- DM, Banjo-Kazooie für 45,- DM, Blast Corps für 30,- DM, Castlevania für 50,- DM, SM 64 für 25,- DM. Tel.: 05371/52383 Lars

Verk. N64 + 2 Contr. + Rumble Pak + 2 Memory Cards, 21 Spiele, Preis: 750,- DM.
Tel.: 033971-73456 oder 0173/4200870

Armorines uncut, Rainbow Six je 80,- DM, Turok 2, Forsaken, Rakuga Kids, Mystical Ninja je 40,- DM u.v.m., div. 3D-Shooter.
Tel. 02604/8693

Verkaufe C&C, Turok 3, WCW u. NWO, DK, Mission Impossible und ein 3D-Actionspiel 50,-bis 100,- DM. 1080°, Mario, Wave Race und Mario Kart 30,- bis 80,- DM. Fax: 058628598

STOP! Verkaufe N64 + 4 Controller mit 13 Spielen für 550,- DM. Ruft an! Tel./Fax: 058628598 fragt nach Alex, ab 14 Uhr

Verkaufe sehr brutales Kampfspiel von Midway: Mace – The Dark Age 60,- DM und Star Wars Racer (durchgespielt) 60,- DM.
Tel.: 02373/680494 Christoph

Verkaufe N64 + Exp. Pak + 2 Joypads + Controller Pak + Mem. Card 1 MB + Turok 2 + Armorines + Ego-Shooter + FIFA 99 + 7 Mon. Garantie, Orig.-Verp. 400,- DM. Tel.: 01778514834

Verk. N64 + Exp. Pak + 4 Contr. + R. u. Mem. Pak + Zelda + Road Rash + Mario Kart + DK Racing + Lylat Wars + M.I. + ISS 64 + F1 nur kompl.: 500,- DM. Tel.: 05661921727 (abends)

Verkaufe! FIFA 99 40,- DM, F-Zero X 40,- DM, zus. 70,- DM. Tim Danny Gabriel, Jägerhausstr. 20, 35745 Herborn-Seelbach, Tel.: 027726776

Ver. N64 + Controller + Mem. + R. + Exp. Pak + 10 Spiele: Zelda, 3D-Shooter, FIFA 99, 1080°, Mission Impossible, VB 600,- bis 700,- DM. Tel.: 0522212577 ab 15 Uhr, fragt nach Franz

Verkaufe N64 mit 2 Joypads + 2 Memory Cards + 4 MB Speichererweiterung. Außerdem: Sega-Dreamcast-Spiele zu verkaufen.
Tel.: 08232/730819

Verkaufe in sehr gutem Zustand erhaltenes Donkey Kong 64, incl. Expansion Pak und Spieleber. für 130,- DM.
Tel: 03496/212490 fragt nach Sebastian

Verk. N64, 2 Controller, Jumper Pack, 5 Spiele, Mario Kart 64, Super Smash Brs., Lylat Wars, 3D-Hockey, Bomberman Hero für 250,- DM, auch einzeln, je Spiel 40,- DM. Tel.: 0621/5668086

Armorines uncut, PAL für 75,- DM oder tausche gegen Donkey K. 64, auch ohne Exp. Pak, zahle 30,- DM dazu oder geg. Turok 2 uncut.
Tel.: 07247/6191 Steffen

Verk. N64 + Expansion Pak + 2 Controller + 2 M. Cards und über 10 Spiele (Shadowman, Armorines, Castlevania, Rayman 2, FIFA 99 usw.), Preis VB. Tel.: 0173/8224461

Verkaufe FIFA 64, ISS 64, 1080°, Turok, ISS 98, F1 Pole Position, Hybrid Heaven, Nagano 98 oder tausche auch. Tel.: 0173/9906342

Verkaufe N64, 2 Controller 140,- DM, Mario 64 30,- DM. Mario Party 50,- DM, ISS 64 30,- DM, F1 WGP 40,- DM, S. W. Shadows ... 30,- DM.
Tel.: 07132/82209

Verk. N64 m. 2 Controller, Rumble Pak und 8 Spielen, z. B. Donkey Kong 64, XG 2, WCW Revenge, Top Gear Overdrive, zusammen für nur 400,- DM. Tel.: 0511/573591 fragt nach Daniel

Verkaufe Turok 2, Shadowgate 64, Glover, Tonic Trouble je 40,- DM + Versandkosten.
Tel.: 0221/627157 14-17 Uhr, Brigitte

Neuwertig mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, 9 Spiele, u. a. Donkey Kong, Gauntlet, Castlevania, Festpreis 650,- DM. Tel.: 0201/411778

Verkaufe Shadowman (englische Version) 70,- DM, Star Wars Ep. I Racer 60,- DM, beides im Top-Zustand. Tel.: 02373/680494 Christoph

Verk. N64 m. 2 Pads, 4 Spiele: DK, NBA Jam 99, 13 N-Zones, Ru./Exp. Pak, Memory Card für nur 299,- DM. Tel.: 05551/64398 nach 19 Uhr

Verkaufe N64 mit 3 Pads, Memory Pak, Rumble Pak und allen N-Zone-Ausgaben für nur 200,- DM, NP 770,- DM, in gutem Zustand.
Tel.: 06203/63606 ab 20 Uhr

Verk. N64 mit 3 Contr., 1 Memory Card, Exp. Pak, 2 Rumble Paks und 17 Top Games, u. a. DK 64, Wrestlemania, Kampfspiel an Meistbietenden.
Tel.: 089/6113515

Verk. Mission Impossible 60,- DM, Mario 25,- DM, Eishockey 35,- DM, SoTE 40,- DM, F-Zero X 50,- DM und S.W. Racer 70,- DM, Contr. 35,- DM.
Tel.: 034467/21166 fragt nach Christoph

Verkaufe Banjo, NBA Courtside, F1 WGP, NBA Jam 99 und WWF Warzone für je 30,- DM, zuzüglich Versandkosten. Tel.: 09724/1274 ab 14 Uhr, Martin

Verk. N64 mit 4 Pads, 4 MB Memory Card, Zelda, Action-Spiel, Donkey Kong, Star Wars Racer/Rogue Squadron, Gauntlet, RTO Boxing usw. billig!! Tel.: 08773/284

Verk. Mario 64 und NBA Courtside je 40,- DM, Mission Imp., Dark Rift, F1 WGP, Turok 2 (d) je 50,- DM. Tel.: 07072/8698 Timo, erreichbar Mo 14-17, Di 15-19, Fr 15-18 Uhr!

Verk. Buck Bumble VB 58,- DM (Neupreis 119,- DM), Pilot Wings VB 48,- DM, suche zu Zelda Liste aller Herzteile und Skulltulas in der richtigen Reihenfolge. Tel.: 0221/464644

Verk. Turok 2, Turok, Iggy's, F-Zero X, Banjo-Kazooie und 1080° Snowboarding, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05207/923242

Ich verkaufe WipEout, Buck Bumble, MRC, Mario Party, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08761/5771

Verk. N64-Spiele und einige USA- und Japan-Versionen, große Auswahl! Tausch möglich, auch Interesse an Amiga-Sachen.
Tel.: 04537/708927 Sa + So

Verkaufe F1 WGP, 1080°, NBA Jam 99, WCW vs. NWO WT für je 25,- DM, Extreme G 20,- DM, Zelda 50,- DM, Hybrid H. 55,- DM.
Tel.: 02102/708064 fragt nach Tristan

Verkaufe Shadowman 80,- DM, TGO 70,- DM und Frankreich 98 60,- DM oder tausche gegen Hybrid Heaven, Rainbow Six, New Tetris.
Tel.: 0261/34996 tägl. ab 15 Uhr, Hoang

3x Ego-Shooter, South Park, Bomberman, B. Hero je 50,- DM, Forsaken, Goemon je 40,- DM, Holy Magic, F1 WGP, F1 PP je 30,- DM, Shadowgate 70,- DM zzgl. Versand. Tel.: 06029/996910

Tausche od. verk. DKR, Turok 2, ISS 98 u. Lylat Wars gegen Mission I., FIFA 99, Rainbow Six, Donkey Kong 64 u. a. Tel.: 02381/404172

Hybrid Heaven, Shadowman, Shadowgate u. Castlevania 3D nach Absprache.
Tel.: 036962/21508

Verk./tausche M. Impossible, Zelda 64, F-Zero X, NHL Breakaway, Extreme G2, Frankreich 98, Castlevania, Gamster-Lenkrad.
Tel.: 09642/1753 ab 15 Uhr, Benny

Verk. ISS 64, WipEout, Wave Race, ISS 98, V-Rally, Silicon Valley, Holy Magic Century, NBA Jam 99 und Forsaken ab 40,- DM.
Tel.: 06128/44597 (guter Zust.)

Verk. viele Spiele zu je 50,- DM, z. B. Bomberman 64, F1 WGP, XG2, Sote, FIFA 98, ISS 64, Clayfighter, Chopper Attack usw., alle Spiele mit Verp. und Anl. Tel.: 030/229184 ab 15 Uhr, fragt nach Arthur

N64 u. 40 Top-Spiele, viel Zubehör, Preis nach Vereinbarung, Sega M. D., 9 Top-Spiele, 2 Controller 100,- DM, alles weitere per Tel.: 05027/8127 verlangt Björn!

Verkaufe Extreme G 2 und Mario Party für 30,- DM und RP für 15,- DM, ruft an!
Tel.: 036651/55108 fragt nach Alexander

Verkaufe mein N64 mit 2 Controllern und 6 Spielen für 240,- DM, bitte nur aus Deutschland anrufen. Tel.: 0231/283850 fragt nach Sebastian

N64 u. S. Nintendo mit je 3 Controllern u. vielen Jump&Runs zu verkaufen. Tel.: 0661/33309

Verkaufe F1 WGP + WGP + Zelda 64 für je 55,- DM und neues Expansion Pak für 45,- DM.
Tel.: 02154/80281 fragt nach Alexander

Verk. Turok, Destiny, MRC, Body Harvest, FIFA 98, Command u. Conquer, Vigilante 8, Warzone und F1 World Grand Prix. Tel.: 05453/8732 fragt nach Jens

Shadowman 70,- DM, Starshot 40,- DM, für GB König der Löwen 25,- DM oder tausche gegen Smash Bros., habe auch Sega-Spiele z. verk.
Tel.: 09436/902107

Verk. Nintendo 64 + 1 Controller + Memory Card + R. Pak + ISS 64 + Turok + Mario Kart + 6 weitere Spiele, Preis nach Vereinbarung.
Tel.: 06174/931843

Verkaufe Turok L. d. v. l. für 45,- DM, ruft an! Tel.: 0432/37405

Verkaufe Blast Corps, FIFA 98, ID-Shooter je 50,- DM, Turok 2 (dt.) 60,- DM, Rainbow Six (2 Wochen alt) 70,- DM. Tel.: 04163/2382 Philipp

H. Heaven 50,- DM, Iggy's 25,- DM, WWF Attitude 50,- DM, WDC 75,- DM, Armorines engl. 100,- DM, R. t. Rumble 90,- DM. Tel.: 08773/1629 Kadir, mit Verp.

Verkaufe USN 64, RGB, 4 Joypads bunt, 2x Memory, 1x Rumble Pak, 6x Spiele: Turok 2 – Rogue Sq., Wave Race, NBA Kobe B., SM 64, F1 WGP, Top G. R. Tel.: 030/95996532

Verkaufe Dark Rift, TGR, Extreme G je 30,- DM, Nascar 99, NBA Courtside für je 40,- DM und Vigilante 8 für 50,- DM, tausche auch. Tel.: 05378/640 Tophy

Turok 2 (engl. Version) + Spieleberater 55,- DM. Tel.: 06103/26051 Jens, Mo-Do 14-21 Uhr, Fr 14-22 Uhr, So 19-21 Uhr

Verk. ISS 64, F1 PP, Banjo-Kazooie, WCW/NWO Revenge, Blast Corps, Mario Party, NHL Breakaway 98, Star Wars SoTE und Zelda Ocarina o. T. Tel.: 08276/1468 Konrad

Verkaufe Banjo-Kazooie 50,- DM, Super Smash Bros. 70,- DM. Tel.: 038334/81103

NBA Live 2000, Armorines, Worms A., WCW Mayhem 70,- DM, Revolt, South Park, FIFA 99, WWF Attitude 60,- DM, tausche auch 2 Spiele gegen Game Boy Color. Tel.: 0170/9869608

Verkaufe N64, Zubehör und Spiele, zusammen billiger. Tel.: 08071/3221 nur nachmittags

Verkaufe/tausche Donkey Kong 64 für 90,- DM oder tausche gegen Rayman 2. Tel.: 037203/4806 Christian, verkaufe Bugs Bunny und Lola Bunny für 40,- DM

Verkaufe Snowboard Kids, Glover, Yoshi's Story, Turok 2 (dt), D. K. Racing, Super Mario, ISS 98, F-Zero X, Wave Race, Bomberman 64, VB. Tel.: 0661/46835 Axel

Shadowman, Hybrid Heaven, WWF Attitude m. Anleitung u. Verpackung, Preis VB, um die 50,- bis 60,- DM pro Spiel. Tel.: 09524/98893, Handy: 0173/6590615

Donkey Kong 64 mit Exp. Pak, Shadowman, Jet Force Gemini, Turok 2 und Star Wars: Racer ab 45,- DM. Mo-Fr unter Tel.: 02205/73342 Torsten

Verkaufe Jet Force Gemini 70,- DM, Turok 2 50,- DM, GT Int. Spiel, Shadowman 60,- DM, 1080° Snowboarding 40,- DM und Zelda 50,- DM. Tel.: 0173-4412460

Verk. N64 + 2 Controller + Memory C.. + Exp P. + Rumble P. + 17 Spiele, z. B. Zelda, FIFA 99, Turok 2, Command and Conquer, F1 W.G. Prix II, Shadow Man, Donkey K. für nur 700,- DM. Tel. 039754/22040

Verkaufe Mario 20,- DM, Banjo K. 30,- DM und Mario P. 50,- DM. Tausche auch g. Pokémon Rot/Blau o. g. Exp. Pak. Ruft zw. 18 und 20 Uhr unter Tel. 07159/2917 an.

Lylat W. 40,- DM, Zelda + Lösung 60,- DM, 3D-Hockey 30,- DM, Tetrisph. 30,- DM, Mario 64 SN + div. Sp. 80,- DM. Tel.: 06403 64495

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Glover u./o. Nagano 98, suche Rare-Ego-Shooter. Tel.: 05971/14173 ab 14 Uhr, fragt nach Thomas

Roadsters, Smash, DN 64, TGO, Zelda, DK ohne Exp., Frankreich 98. Suche: Turok 1, 2 + RW (nur uncut), Rare-Ego-Shooter, F-Zero, andere Shooter + Ronnspiele. Tel.: 06132/41349

Tausche Rayman, Shadowman, FIFA 99, V8, Hybrid, Revenge, Mace, Rare-Prügler u.a. geg. Armorines, Worms, R. Six, JFG, DK64, C&C, L.d.v.L. Tel.: 04384599066 ab 17 Uhr

Tausche Rayman 2, S.M. 64 o. Yoshi's Story gegen Mission Imp. u. DK 64 (mit Exp.) + 5,- DM. Tel.: 0231/5600178 fragt nach Frank

Tausche Worms mit Anl. + Ver. gegen DK 64 + Expansion Pak oder gegen Pokémon Stadium + Transfer Pak. Tel.: 0351/8493696 fragt nach Benjamin

Tausche Rainbow Six, D. Derby 64, C&C 64 u. Jet Force Gemini gegen W.D. Championship Roadsters S.P. Rally u. 3D-Action-Spiele. Tel.: 06554/600

Tausche Lenkrad für N64, PSX u. Saturn o. Glover o. WCW Mayhem gegen WWF Wrestlemania o. g. andere WWF-Spiele. Tel.: 05143/2515 fragt nach Sebastian

Stop! Ich suche ein Exp. Pak + Donkey Kong 64, biete Attitude + Mario 64! Ruft an unter Tel. 09938/1330 fragt nach Manuel, 18-22 Uhr

Tausche Jet Force Gemini + 30,- DM gegen Donkey Kong (ohne Expansion Pak). Tel.: 07940/53160 ab 15 Uhr, Robert

Hallo! Ich brauche WWF Wrestlemania Attitude, WCW Nitro, Road Rash, Tonic, Armorines, Toy Story 2, C&C, Fighting Force, Monster Truck, Ruff & Tumble. Tel.: 09252/5580

Top Gear Rally 1, NBA Hangtime, F1 World GP1 gegen Mario Kart, Mario Party, South Park, ruft an! Tel. 030/9320836 ab 17 Uhr

Armorines, Rare-Spiel, WCW May. je 90,- DM, Mace, ISS u. FIFA 98, M. Kart, F1 WGP je 50,- DM gg. WWF 2000, SW Racer, Kampfspiel, Vigil. 8 2, Body H., WCW W. T. + Rev., Hyb. H., F-, Bomberm. Tel.: 09241/6205

Tausche/verk. Shadowman, Mario Party, SoTE, Yoshi's Story gegen South Park, Castlevania o. a. Tel.: 02645/4751 fragt nach Mirko

Verk. oder tausche Aerofighters Ass. für 80,- DM oder gegen Super Smash Bros. Tel.: 07253/50779 Nils, 18-19 Uhr

Zahle 20,- DM + N64 mit 2 Controllern gegen PlayStation mit 2 Controllern, wenn möglich, Dual Shock. Tel.: 040/6062352 fragt nach Hamed

Tausche Extreme 64 gegen Mystical Ninja, Kampfspiel, Yoshi's Story oder Goemon 2. Erkan Lautner, München. Tel.: 089/27312141

Tausche N64 mit 2 Controllern und 13 Spielen gegen gleichwertige PSX. Tel.: 02626/190404 P.S.: Muss nicht ganz gleichwertig sein.

Tausche Star Wars Racer gegen Super Smash Bros. Tel.: 02381/405588

Verk./tausche F1 PP, Mario 64, Turok 2 dt. und 1080°, suche Zelda, SW Racer, Mario Party, verkaufe zw. 30,- und 60,- DM. Tel.: 07527/914294

Tausche F-Zero, F1 WGP, Forsaken, suche Mario Golf, Beetle Racing, Shadow Man, World Driver, Top Gear Overdrive, Rayman oder Turok 2. Tel.: 07121/73809

Suche Super Smash Bros., gebe Diddy Kong Racing 60,- DM und Wave Race 64 40,- DM. Tel.: 07251/86733 Christian

Tausche FIFA 64, WCW vs. NWO Revenge, NHL 99, Zelda Ocarina of Time gg. South Park, WCW Mayhem, Vigilante 8, 1080° Snowboarding. Tel.: 04961/75001

Suche günstig: Turok 2 u. 3 (N64) u. Dragon Quest Monsters (GBC), tausche auch! Tel.: 09391/8812 Julian

Biete Shadowgate, Jet Force Gemini, Forsaken, Shadowman, suche Armorines, Donkey Kong, Rayman 2. Tel.: 03341/472046 nach 17 Uhr

Tausche WCW/NWO Revenge oder Zelda Ocarina of Time gegen WWF Wrestlemania 2000. Tel.: 0202/6294715 18-21 Uhr PS: Bitte nur Raum Wuppertal

Tausche f. N64: WCW Revenge + Mystical Ninja star. Goemon geg. 3D-Ego-Shooter von Rare oder geg. Super NES + Super Game Boy oder verkaufe für 110,- DM. Tel.: 09441/10992

Tausche: Armorines, DK 64 m. Exp. Pak, Jet Force Gemini, Turok 2, Star Wars und Shadowman, suche Rayman 2, Rainbow Six u.v.a. unter Tel. 02205/73342 Torsten

Tausche/verk.: Zelda, Beetle Adv., Lylat, ISS 98, F1-WGP II, Exp. P., Rumble P, Mega Mem. Card, suche Ridge Racer, SoTE, Fifa 99. Tel.: 05744/510723 Mo-Do

SUPER NINTENDO 64

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche fürs SNES Breath of Fire 2, Chrono Trigger und Secret of Mana. Tel.: 02927/243 ab 15 Uhr anrufen

Suche SN-Spiel Lufia, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02904/4625 fragt nach Christoph

Lösungsheft von Super Mario World gesucht. Tel.: 02302/69408 bitte öfters versuchen!

Suche Goofy + Max für SN und für NT64, Super Smash Brothers. Tel.: 05253/3340 ab 18 Uhr

Hilfe: Ich suche Lufia 2, wenn irgendjemand es hat und mir verkaufen will, ruft mich an! Tel.: 02661/5595 fragt nach Simone

Super Nintendo-Spiel Max und Gofi. Sebastian Kenzler, Zwirkenberg 30, 88167 Gestratz

Suche Breath of Fire 2 mögl. billig! Oder tausche gegen Harvest Moon. Verkaufe auch u. a. SMW 2, Street Fighter, Theme Park und Kirby's Funpak. Marc Alers, Kreisstr. 4, 59609 Anröchte

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 34 Games, SGB, 3 Controllern, Cheatbook, Lösungshilfen, 2 US-Adapter für komplett 320,- DM (auch einzeln). Tel.: 06243/905283 Patrick

Jungle Strike, Toy Story, F-Zero, Mario World, SNES-Game-Boy-Adapter, Super Tennis, Yoshi's Island, Die Schlümpfe, Jurassic Park, je Spiel 25,- DM. Tel.: 030/9416189

Verk. S. Nintendo + Super GB + 1 Controller, 4 Spiele: Mario Kart, Dschungelbuch, Lion King, SimCity, GB-Spiel Mulan, Preise VB. Tel.: 0201/307104

Verk. SNES + 4 Spiele + 1 Controller + Super Game Boy für 260,- DM, verkaufe auch Game-Boy-Spiele. Tel.: 07331/440229 ab 17.30 Uhr, Ramazan

Verkaufe Super Nintendo mit 13 Spielen, Super Game Boy, 2 Pads und Scoremaster (Joystick), Preis nach Vereinbarung. Tel./Fax: 06404/64996 fragt nach Jan

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern + 9 Spielen, Preis 650,- DM. Tel.: 0221/705671

Verkaufe Super Nintendo + Extras für 70,- DM, Stargate 40,- DM, Punch Out 25,- DM, Fatal Fury 2 20,- DM, S. Fighter 2 10,- DM, FIFA 96 20,- DM. Tel.: 09376/648

GAME BOY

Ich suche Lösungsheft oder Tipps und Tricks für mein Pokémon-Spiel (rot), bin bereit, zu bezahlen (für Hefte), schreibt an: Julia Reykowski, Silschederstr. 47, 58135 Haagen

SUCHE GAME BOY

Suche billig Pokémon Rot oder Blau. Tel.: 034976/21144 Tobias

Suche dringend f. N64 und Game Boy einen Game Buster. Tel.: 09441/10992

Suche billigen GBC. Zahle bis 80,- DM. Lasse mit mir handeln. Tel.: 08650/378 fragt nach Moritz.

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Super Mario Land 1, Hugo 2, Mega Man 2 für je 40,- DM, verkaufe auch Secret of Evermore für SNES. Tel./Fax: 06109/62506 fragt nach Stefano

Verkaufe Asterix und Obelix (Color) für 35,- DM und Tetris Plus (GB) für 20,- DM. Tel.: 07024/54934 fragt nach Johannes

Prince of Persia 30,- DM, Super Mario Bros. Deluxe 40,- DM, zusammen 65,- DM, ruft an! Tel.: 06103/26051 Jens, Mo-Do 14-21 Uhr, Fr 14-22 Uhr, So 19-21 Uhr

TAUSCHE GAME BOY

Tausche Pokémon Rote Edition gegen Crazy Castle 3. Tel.: 037203/4806 fragt nach Rebekka

CLUBS

Ich biete einen kostenlosen Star-Wars-Club an. Schickt mir E-Mails, wenn ihr eintreten wollt, an: Anakin995@aol.com, für AOL-Mitglieder: Anakin995

Suche weibliche Mitglieder für meinen Pokémon-Club. Tel.: 07129/600697 oder sakikoch@hotmail.com

Suche noch Mitglieder für Pokémon-Club, keine Gebühren! Kostenloses Clubheft! Tel.: 02953/1619 fragt nach Markus (Ochtrup)

Achtung! Ich und meine Freunde suchen einen Pokémon-Club, der uns aufnimmt. Der Club sollte im Burgenland-Kreis liegen, ruft an unter Tel. 036421/30839 und fragt nach Markus

Suche einen Pokémon-Club in Berlin! Wenn es geht, ohne Gebühr! Dann ruft doch an! Tel.: 0179/6917606 fragt nach Madeleine P.S.: Ich bin 12 Jahre alt!

Wir suchen einen Pokémon-Fan-Club in der Umgebung Mainz/Rüsselsheim, schreibt an: Alex Steinmüller, Ringstr. 70, 65474 Bischofsheim, beantw. jeden Brief

SONSTIGES

Verkaufe Shadowman (59,- DM), Turok (39,- DM), ISS64 (39,- DM), Mario mit orig. SPB (49,- DM), zus. nur 150,- DM. Tel.: 05723413400 Tausche auch gegen Pokémon Rot

Suche GB-Spiele, Spiele von allen Systemen und Konsolen, auch PlayStation usw. Tel.: 06181/16274 o. 0171/5474228

Ich verkaufe Pokémon-Blätter mit Pokémon drauf! Es sind nur 4 Pokémon drauf! Ein Blatt kostet 50 Pf. Tel.: 02721/70732 Sa 12 bis 15 Uhr, So 15 bis 18 Uhr

Pokéball los! Suche Brieffreunde. Ich (12) bin ein Mega-Pokémon-Fan und suche dich, ja dich! Schreib mir doch einfach mal!! Julia (Misty) Borning, Wiedemannstr. 136, 41199 Mönchengladbach

9. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 02.04.2000 Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf: Prinzenstr. 14-17.30 Uhr. Tombola: 16 Uhr, Infos & Tische: Tel.: 030/6858756

Verkaufe Sega Mastersystem 2, inkl. 2 Controllern, 1 Spiel on Board + 7 Spiele (u. a. Sonic, Line of Fire, Tom u. Jerry), Preis n. Vereinb. Tel.: 035451/91119

SUCHE SONSTIGES

Wir suchen hübsche Mädels, die Pokémon-Fans sind und uns schreiben wollen. Adresse: Dennis Gösele, Heerstr. 64, 72805 Lichtenstein u. Saki Koch, Rathausplatz 20

Suche N-Zone Ausgabe 1 bis 12, Preis VHB. Tel.: 06215/295360 fragt nach Dominik

VERKAUFE SONSTIGES

Auf meiner Homepage gibt es Tipps und Tricks und vieles mehr. Schaut mal rein: www.spieleinsel.de

Verkaufe N-Zone Ausgaben 16-32, VB 45,- DM. Tel.: 02683/43902 fragt nach Marcel

Verkaufe Sega Master System 2 + 7 Spiele + 2 Controller, Preis 450,- DM. Tel.: 0221/705671

Super-M-RPG, Battlecl., Turok 1, alles US-Vers, RE 3 + D-Crisis/NTSC, div. PAL-Spiele f. alle Systeme + Zubehör. Immer melden! Tel./Fax: 02841-44125

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Diesmal haben wir auch etwas für die Game-Boy-Fans. Mit Toy Story 2 erreichten uns – unter anderen Game-Boy- und N64-Einsendungen – die hilfreichen Level-Passwörter. Nun die Frage an euch: Wollt ihr mehr Game-Boy-Tipps? Schreibt doch einfach eure Meinung hierzu mit auf euren Lesertipp-Brief.
Werner Spachmüller

LESERTIPPS
Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Toy Story 2 (GBC)

Falls es euch einmal nicht gelingt einen Level abzuschließen, greift doch einfach auf die Level-Passwörter von Heinrich Müller zurück. Ein Level direkt anwählen könnt ihr unter dem Menüpunkt Passwort:

Level	Passwort
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW

LEVELJUMP Nur vier Buchstaben richtig eingeben und schon kann es weiter gehen.

Heinrich Müller

Vigilante 8: Die 2. Herausforderung (D)

Jens hatte doch tatsächlich nur fünf Cheats zu diesem Titel in der letzten Ausgabe veröffentlicht. Unser Leser Konstantin unterstützt uns fleißig per E-Mail mit allen restlichen Tuning-Tipps. Startet zunächst im Options-Menü den Game Status und wählt dort einen Fahrer aus. Nun die Tasten L und R gleichzeitig drücken, um dem Spiel das Passwort-Menü zu entlocken. Hier könnt ihr nun die aufgelisteten Cheats aktivieren, die Unterstriche „_" müssen dabei als Leerzeichen eingegeben werden.

WAGENTUNING Hinter diesem Bildschirm verbirgt sich die Cheateingabe.

Cheat:	Funktion:
Schwerere Gegner:	GO_RAMMING
Keine Schwerkraft:	NO_GRAVITY
Keine Ski usw. anwählbar:	DRIVE_ONLY
Super-Auflösung:	GO_MAX_REZ
Zeitlupe:	GO_SLOW_MO
Mehrere Spieler das gleiche Auto:	MIXED_CARS
Quick-Start unter Arcade-Modus:	QUICK_PLAY
Viel Federung:	JACK_IT_UP
Keine Gegner im Arcade-Modus:	HOME_ALONE

Konstantin Calligaris

Supercross 2000 (D)

So gelangt ihr in den Cheat-Eingabemodus:
Im Hauptmenü die Option „Event wählen" markieren und die Taste C-Oben drücken. Nun erscheint das Cheat-Menü, in dem die folgenden Passwörter der Reihe nach eingegeben werden können und anschließend aktiviert werden wollen. Achtet darauf, dass die Buchstaben A, E, I und O nicht zu finden sind und durch Zahlen eingegeben werden müssen.

ZWERGENRENNEN Zu viele Cheats gleichzeitig aktiviert machen ein Rennen nahezu unspielbar und kompliziert.

Passwörter:	Funktion:
N0CR4SH	Keine Kollisionen
M0R3C4MS	Zusätzliche Kameras
H0P	Supersprünge mit C-Rechts
N0OFFTR4CK	Fahren außerhalb der Rennstrecke
SK1PP1NG0K	Bessere Position
B1GB1K3S	Riesen-Motorräder
B1GSPR4Y	Mehr Dreck
BL0CKM3	Alle Gegner blocken dich
G14NTS	Riesen-Fahrer
H34DL3SS	Kopflose Fahrer
N0R1D3RS	Ohne Fahrer
M00N	Mond-Schwerelosigkeit
V3NVS	Venus-Schwerelosigkeit
M4RS	Mars-Schwerelosigkeit
M3RCVRY	Mercury-Schwerelosigkeit
JVP1T3R	Jupiter-Schwerelosigkeit
S4TVRN	Saturn-Schwerelosigkeit
VR4NVS	Uranus-Schwerelosigkeit
N3PTVN3	Neptun-Schwerelosigkeit
PLVT0	Pluto-Schwerelosigkeit

Georg Meissner

Herzlichen Dank! Florian Achenbach – Florian Dirmhirn - Daniel Ghioreanu – Michael Göppner – Florian Grandy – Anton Haber – Christopher Heyer – Ivan Jovic – Christoph Klein - Jan Kohler - Ricardo Krause - Nora Laborenz - Simon Liechti – Jutta Ramming – Marc Rossack - Daniel Schmidt – Paul Szopa – Simon Täuber - Marc Tissler – Daniel Vogtmannsberger

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
N-ZONE
Abo-Betreuung

74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-M ail: nzone@computec.de

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/min)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/min)
Email: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Assistent des Redaktionsdirektors:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Andre Horn, Michael Pruchnicki, Jürgen Wiener
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch
Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer
Textchef:
Michael Ploog
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung:
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination:
Ina Schubert -346
Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138

COMUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA SONDERDRUCKE:
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: aebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 2000 90.467 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 31.5.2000 am Kiosk

Pokémon Gelbe Edition

In der nächsten Ausgabe können sich die zahlreichen Pokémon-Fans unter euch auf einen Riesentest von *Pokémon Gelbe Edition* für den Game Boy Color freuen. Unser Experte Matthias wird sich in Begleitung von Pikachu durch das Spiel kämpfen, um euch über alle neuen Features der gelben Version informieren zu können.

Perfect Dark

Das lange Warten hat endlich ein Ende! In unserem umfangreichen Import-Test der nächsten Ausgabe wird Florian für euch ausführlich auf die Stärken und Schwächen (?) des heiß ersehnten Shooters eingehen. Macht euch auf eine hohe Gegner-KI, grandioses Gameplay und zahlreiche motivierende Mehrspielermodi gefasst.

Kids Zone ab 10.5. am Kiosk!

Die Zone-Familie hat wieder einmal Zuwachs bekommen: Nach *N-Zone* und *Play Zone*, Deutschlands meistverkauften Fachmagazinen für Nintendo- und PlayStation-Spiele, erscheint mit *Kids Zone* eine brandneue Jugendzeitschrift, die sich den Themen TV, Pokémon, Game Boy und Kino ausführlich widmet. Für DM 3,90 erwarten euch außerdem 17 tolle Aufkleber, 4 Sammelkarten aus Karton, das komplette TV-Programm für vier Wochen und vieles mehr!

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 31.5.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Marcus Ertl

Der 31-jährige Marcus Ertl ist PR Manager Games bei MATTEL Interactive Deutschland.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Wipe3out (PlayStation), *F-Zero X* und *Rat Attack* (endlich auf N64 ...)

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mich reizt das einfache Gameplay, verbunden mit dem grenzenlosen Spielspaß. Ich stehe vor allem auf Games, die mich an die alten Spielhallen-Tage erinnern.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Donkey Kong Country – eine geniale Weiterführung des Oldtime-Klassikers *Donkey Kong* bzw. *Crazy Kong*. *Super Mario Kart 64* – einmal gefahren, nie mehr gestoppt. *F-Zero X* – wenn ich an die verzockten Wochenenden mit meinem 12-jährigen Neffen denke ...

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Die kurzen Ladezeiten und die hervorragende Grafik.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich würde mir eine Umsetzung des Game-Boy-Color-Titels *Wings of Fury* auf dem N64 wünschen.

6. Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Pong* beim Wienerwald in Niederpocking.

7. Welches Spielegenre bevorzugen Sie generell und warum?
Action-Games – einschalten, loslegen, Spaß haben.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ein indiziertes Spiel auf dem PC – mit den interessantesten Maps und den coolsten Waffen (Rocket Launcher) – nicht umsonst eines der meistgespielten Multiplayer-Games.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Nicht allein die Grafik entscheidet, sondern Spielwitz bzw. -tiefe.

Y2

N-ZONE

Starparade

Austos

Typ: Wasser/Eis
Größe: 1,5 m
Gewicht: 132,5 kg

Beschreibung:
Niemand weiß, wie AUSTOS ohne Schale aussieht. Zur Verteidigung setzt es bei einem Kampf seine Hörner als Waffe ein.

X2

N-ZONE

Starparade

Lahmus

Typ: Wasser/Psycho
Größe: 1,76 m
Gewicht: 78,5 kg

Beschreibung:
LAHMUS ist ein ziemlich langsames und trotteliges Pokémon, das seine Kämpfe nur durch Glück und Instinkt gewinnt und nicht einmal die Parasitenmuschel an seinem Schwanz bemerkt.

N-ZONE

Tips & Tricks

Rayman 2

WORUM GEHT'S:
Zwielichtige Roboterpiraten sind mit einem gigantischen Segelschiff auf Raymans Heimatplaneten gelandet und haben alle Bewohner der friedlichen Welt in kleinen Käfigen gefangen. Mithilfe seines Freundes Globox kann Rayman den Piraten entkommen und beginnt sofort, seine Freunde zu befreien und die Herrschaft der Roboterpiraten zu beenden.

CHEATS:

Unendliche Waffen:
Fliegt beim Kampf gegen den Endgegner im Turm so hoch wie möglich und drückt gleichzeitig A und B, kurz bevor ihr das Dach erreicht. Dadurch werdet ihr in ein Geheimspiel teleportiert, in welchem ihr das Power-Up (unendliche Waffen) für die Kristallkugel bekommen könnt.

Auffrischen der Lebensenergie:
Drückt die L-Taste im Rhythmus der *Rayman-2*-Melodie am Anfang des Musikstückes, um eure Lebensenergie-Leiste wieder aufzuladen.

Geheimes Mini-Spiel:
Haltet während des Abspanns die Z-Taste gedrückt und drückt zusätzlich folgende Kombination: A, B, A, A, B, B, A, A, A, B, B, B. Dadurch wird euch ein witziges Shoot 'em Up zugänglich.

Steuerung

- C↑ Veränderung des Kamerawinkels
- C→ Kamera nach rechts drehen
- C← Kamera nach links drehen
- C↓ Kamera hinter Rayman positionieren
- Springen, Auswahl bestätigen
- Springen, Auswahl bestätigen
- Rayman in eine Richtung bewegen
- Menü während des Spiels anzeigen
- Nicht belegt
- L: Bekannte Welt anzeigen
- R: Informationen auf dem Bildschirm anzeigen
- Z: Auf Objekt oder Gegner zielen, seitwärts bewegen

Z2

N-ZONE

Starparade

Kokowei

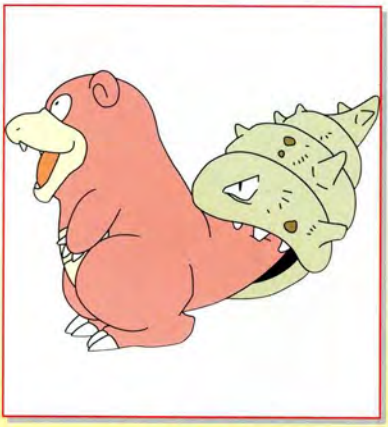
Typ: Pflanze/Psycho
Größe: 2 m
Gewicht: 120 kg

Beschreibung:
In seltenen Fällen spaltet sich ein Teil von KOKOWEI ab und lebt danach als OWEI weiter.

N-ZONE

Starparade

X2



Lahmus

N-ZONE

Starparade

Y2

Austos

N-ZONE

Starparade

Z2

Kokowei

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 105

Rayman 2
The Great Escape